PLAYSTATION MAGAZINE

SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL
Nº 20
R$ 4,00

Chegou Resident Evil 3!

219 DICAS PARA 34 JOGOS:

- WILD ARMS 2ND IGNITION
- NASCAR RACING '99
- WINNING ELEVEN 4
- BLOODY ROAR II

DETONADOS

SOUL REAVER • FINAL FANTASY VIII

PLAYSTATION 2, A NOVA ERA DOS GAMES

✓ TEKKEN TAG TOURNAMENT

✓ GRAN TURISMO 2000

ISSN 1413-8301
00020
9 771413 830003
9533

SUPER GAMEPOWER

ESPECIAL

PLAYSTATION MAGAZINE

Primeiro, a Sony anunciou a potência. Agora a empresa mostra a cara e muito outros planos para o PlayStation 2, o novo console que deve revolucionar o conceito de videogame. Em matéria especial, você vai ficar sabendo de tudo que o PS2 será capaz e os jogos que vão fazer a alegria da galera a partir do ano que vem. Mas, enquanto o futuro não chega, a *PlayStation Magazine* selecionou as melhores dicas e novidades para o PS1. Além de *Winning Eleven 4* e *Wild Arms*, você confere o Detonado de *Soul Reaver*, jogaço de ação da Crystal Dynamics e um dos mais quentes no momento. Outra boa novidade é *Final Fantasy VIII*, que ganha agora versão americana. Você confere o Detonado do jogo e as diferenças em relação à versão japonesa. Boa diversão!

Soul Reaver, o novo clássico de ação da Crystal Dynamics, está Detonado a partir da página 12

Tekken Tag Tournament comanda a lista de games que vão estar rodando no PlayStation 2 a partir do ano que vem (veja matérias nas páginas 4 a 7)

CHEFE

Sumário

A cara do PlayStation 2 4
Pré-Estréia 6
Resident Evil 8
Winning Eleven 4 10
Wild Arms 2 11
Front Mission 3 11
Soul Reaver 12
Final Fantasy VIII 22
Dicas 34

Ilustração de CAPA: *Hector Gomez*

Dúvida do Leitor

Cheguei até o mundo Travia Garden, em Final Fantasy VIII, e não consegui ir para o outro mundo, o Balamb Garden/Galbadia Garden. O detonado diz que devo ir ao palco conversar com Zell, mas não encontrei ninguém lá. Tem outro jeito de passar esse mundo?

Bruno Costa
Londrina, PR

MK: *Bruno, você tem de pegar a Garden e seguir para a parte mais ao sul do mapa, numa floresta perto da casa com farol. Você vai encontrar Galbadia flutuando, chegue perto dele. Se ainda tiver dúvida, dê uma olhada no detonado desta edição.*

Eu e meu colega estamos jogando Final Fantasy VII e temos algumas dúvidas. O que devemos fazer para abrir o cofre com a chave dourada e pegar Vicente?

Jimmy Costa
Araripina, PE

MK: *a combinação do cofre é 36, 10, 59, 97, nesta ordem. Pressione ○ para cada número da combinação e não ultrapasse o número pretendido. Por exemplo, para acertar o número 36, você não pode passar dele, isto é, ir para o 37, 38 etc. e depois voltar. Quando estiver perto do segredo certo, vá com calma.*

Em Metal Gear Solid, por quê é preciso colocar o controle no lugar reservado ao controle 2 no console na hora do confronto entre Snake e Psycho Mantis? Por quê durante o confronto aparece de vez em quando uma tela preta com a palavra Hideo em um dos cantos?

William Castro
Poços de Calda, MG

MK: *colocando o controle na porta 2, Psycho Mantis não consegue mais ler sua mente e, assim, ele não consegue desviar dos ataques de Snake. A tela preta é apenas para tirar sua concentração, uma brincadeira: ela se parece com aquelas telas do videocassete, mas em vez de vídeo está escrito hideo, que é o nome do criador do game, Hideo Kojima.*

Não consegui fazer a dica para trazer Cloud para o meu grupo em Final Fantasy Tactics. Ajudem-me!

Júlio da Silva
Lorena, SP

MK: *saindo do templo de St. Murond vá para Goug Machine City com Mustadio. Seu pai mostrará uma coisa que ele achou, uma esfera de ferro. Mustadio ainda vai ser necessário daqui pra frente, portanto não o abandone ou deixe morrer. Agora, em Goland Coal City, no meio do mapa, vá para o bar. Fale com o rapaz sobre os fantasmas e siga para Lesalia Imperial Capital logo acima da cidade. Uma cena será mostrada e Beowulf vai se juntar a você. Aceite-o. Entre em Goland e na quarta batalha você salvará Reis. Volte a Goug e Ramza irá usar a Holy Stone para reviver Worker 8. Siga para Zeltenia Castle e fale sobre a ilha amaldiçoada no bar. Agora você poderá entrar em Nelveska ao norte do castelo. Detone Worker 7 e Reis vai virar uma Holy Dragon. Siga para Zerghidas Trade City. Ande por toda a cidade e encontre a vendedora de flores. Compre a flor e vá para Goug, onde Cloud aparecerá. Se não tiver lutado contra Dycedarg em Igros, faça-o. Lute em Zerghidas para Cloud entrar em seu grupo. Para conseguir sua arma, a Materia Blade, vá para Bervenia Volvano. Use alguém com a habilidade Move-Find para achar a arma no topo do vulcão.*

Estou precisando de ajuda em Legend of Legaia. Como consigo as magias secretas Ra-seru-Mule e Ra-Seru-Palma? Existe uma maneira de comprar mais varas de pescar?

Daniel Teles
São Paulo, SP

MK: *para pegar a Ra-Seru-Mule você tem de conseguir 20 mil pontos na pescaria. Depois, troque os pontos, no lago de pesca perto de Buma, pela Water Ra-Seru-Egg. Leve-a a Zalan e ele vai fazer o Water Amulet. Para obter a Ra-Seru-Palma, consiga 100 mil moedas em Muscle Dome e troque-as pela Earth Ra-Seru-Egg. Leve-a até Zalan e ele fará o Earth Amulet. Você pode pegar a melhor vara de pescar do jogo entre as duas camas de Usha's Research Center.*

Não consigo fazer o guindaste de Dino Crisis funcionar. Por favor, ajudem!

Carlos de Liz
Lages, SC

MK: *é só usar o Crane Card.*

Escreva sempre para a PlayStation Magazine, a melhor revista especializada em PlayStation do planeta!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola aqui.

PlayStation Magazine
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

MUITO MAIS QUE UM VIDEOGAME

Agora é oficial: o nome do novo console da Sony é PlayStation 2 (PS2). O alto escalão da empresa deu a notícia no dia 13 de setembro, no Japão. A cara da máquina pôde ser conferida pelo público japonês na Tokyo Game Show, realizada entre 17 e 19 do mesmo mês. A empresa não brinca em serviço, nem no design, um tanto futurista e afastado daquela imagem de que videogame é brinquedo. As cores principais são o preto e o azul, que representam o universo e a Terra (e seus oceanos), respectivamente. Mas vamos ao que interessa: jogos. Há uma extensa lista de 84 títulos confirmados e mais de 200 empresas fazem parte do chamado "Third Party", as softhouses licenciadas para desenvolvê-los para o novo console.

TÍTULOS DE PRIMEIRA LINHA

As estrelas da lista são da Namco e da própria Sony. A primeira está trabalhando em versões de **Tekken Tag Tournament**, **Ridge Racer** e **500GP**, de motovelocidade. Da Sony vem o aclamado **Gran Turismo 2000** e mais 8 jogos, que incluem **Tenchu 2**, **Popolo Crois III**, **Dark Cloud** e **Devil Dice Remix**. Esses jogos já dão uma mostra do poder da nova máquina. **Tekken Tag Tournament** (veja matéria na Pré-Estréia) em nada se assemelha à versão do arcade, que usa praticamente a mesma programação de **Tekken 3**. O **Tekken** do PS2 traz avanços gráficos impressionantes: tem a mesma complexidade dos modelos 3D das cenas de CG. **Gran Turismo 2000** também está incrível: se a versão do PlayStation já estava excelente... Da Square, vem o **The Bouncer**, que segue o esquema de **Ehrgeiz**, mas com maior liberdade de movimentos no cenário e efeitos hollywoodianos. Os outros destaques são **Star Ocean 3** e **Bust a Move 3** (Enix); **Gradius III & IV**, **Drum Mania** e **World Soccer 2000** (Konami); **Armored Core 2** e **Eternal Ring** (From Software).

MÁQUINA DE SOBRA

Vale a pena relembrar alguns dados técnicos da nova máquina. A CPU é uma Emotion Engine de 128 bits reais e aproximadamente 300 MHz de velocidade. O chip gráfico, que roda a 147,456 MHz, tem o poder de mostrar até 75 milhões de polígonos por segundo. O PlayStation 2 vem com o processador do atual console, o que permite rodar seus jogos. O drive, que roda tanto CD como DVD, funciona a 24 velocidades para jogos de CD e 4 velocidades para DVD. Para comparar, o drive do Dreamcast é de 12 velocidades e do PlayStation e do Saturn, de 2 velocidades. A máquina vai tocar os CDs de música e os filmes de DVD. Os jogos em CD terão a cor azul onde os dados serão gravados. Os jogos em DVD terão a cor prateada. São duas portas para controles e duas de Memory Cards, 8 vezes maior e 250 vezes mais rápido que o atual Card. Além das saídas normais de vídeo, há uma saída ótica de sinais digitais para ser conectados em equipamentos mais modernos de áudio e vídeo. Há também duas saídas USB, uma de IEEE 1394 e uma de PC Card Type III. E tudo para conectar com outros periféricos, como câmeras digitais e GameSharks. O controle é o Dual Shock 2, parecido com o atual, porém com botões analógicos (sensíveis à pressão), exceto no Start e Select. O PlayStation 2 se conectará na rede através de modem a cabo, nada de linhas telefônicas.

UM NOVO CAMINHO PARA A REDE

Todos os atuais videogames de última geração – Dreamcast, Dolphin e PlayStation 2 – têm a preocupação de utilizar a Internet para vários fins. O Dreamcast usa o modem e o Dolphin não tem nada definido ainda. A idéia da Sony é usar o modem a cabo, que é muito mais rápido que as conexões via linha telefônica e permite mais possibilidades, porém é muito menos difundido. Com isso, além de oferecer serviços como prover conteúdo e realizar partidas multiplayer (a Square anunciou que o Final Fantasy usará este recurso), estuda-se novas possibilidades de distribuição de jogos, via cabo. Até lá, em 2001, a Sony lançará discos rígidos de 50 gigabytes para armazenar jogos e informações. É uma forma de combate à pirataria, mas corre-se o risco de criar outros tipos de violações, ainda mais danosas.

A FICHA DO PLAYSTATION 2

Preço: 39,800 ienes (U$ 371, R$ 700)
Dimensões: Largura – 301 mm
Altura - 78 mm
Profundidade - 178 mm
Peso: 2,1 kg
Padrões aceitos: CD-ROM de PlayStation
CD-ROM e DVD-ROM de PlayStation 2
CD de música
Vídeo de DVD
Lançamento: 4 de março do ano 2000 (Japão)
Até o natal de 2000 nos EUA, Europa e Ásia
Entradas/saídas:
2 entradas de controle
2 portas para Memory Card
1 saída múltipla de sinal de vídeo e áudio
1 saída ótica de sinais digitais de áudio e vídeo
2 portas USB
1 porta IEEE1394
1 interface PC Card Type III
Inclui: 1 controle Dual Shock 2
1 Memory Card de 8 Mega
1 CD demo
1 cabo vídeo composto
1 cabo de força

QUANTO TUDO ISSO VAI CUSTAR

A Sony também é chegada numa superstição. Se a Sega apostou no 9 como seu número de sorte, a gigante japonesa vai de 1234. Esse é a data de lançamento do console: 4 de março de 2000. Cadê o 1 nessa história? Calma, o ano 2000 é o ano 12 da era Heisei, isto é, o 12º. ano do atual imperador do Japão. Ano 12, mês 3, dia 4. Aterrissará em terras americanas até o Natal do mesmo ano. Custará, inicialmente, de 39.800 ienes, o que dá, aproximadamente, U$ 371 ou R$ 700, se as coisas não piorarem. Um preço alto se comparado ao do Dreamcast, que foi vendido por 29.800 ienes. Mesmo assim, Ken Kutaragi, o diretor da Sony Computer Entertainment, pretende vender 1 milhão de consoles em 2 dias. A Sega vendeu 1 milhão de Dreamcast em 4 meses no Japão e 410 mil em uma semana nos EUA.

PLAYSTATION 2: UMA GUERRA DE MUITAS FRENTES

Analisando os recursos da nova máquina da Sony, nota-se que a empresa pretende rivalizar com mais gente agora. Primeiro, vai brigar com os fabricantes de equipamentos de DVD, já que o PlayStation 2 roda filmes desse formato. Depois, há uma previsão de confronto com a indústria de computadores, em especial com os fabricantes de microprocessadores. A CPU da Sony é muito superior ao Pentium III, da Intel, exceto em um aspecto: operações com números inteiros. Em se tratando de operações de números decimais, decisivas para processar imagens poligonais, o PlayStation 2 vence de lavada. E com isso a Sony ocupa uma posição importante na indústria: a de provedora de tecnologia, como afimou Ken Kutaragi. A Intel tem planos de prover conteúdo, como filmes e música, para o mercado de computadores. A inclusão de um número de série gravado em cada chip Pentium III seria uma prova disso. A Sony tem tecnologia, estrutura e conteúdo para fazer isso também, através do PlayStation 2. Vai ser uma briga das grandes. A empresa também vai vender equipamento para desenvolver jogos para quem se interessar. O kit completo vai custar em torno de 2 milhões de ienes, aproximadamente U$ 18.600 (R$ 35.500, com o dólar a R$ 1,90). Além de executar e monitorar erros do programa, o equipamento funciona como uma workstation, rodando sobre o sistema operacional Linux. Ele pode ser conectado a uma rede Ethernet e ser ligado com computadores. Quem se habilita?

OS JOGOS QUE DEVEM SAIR PARA O PS2

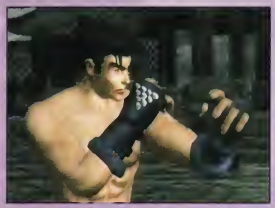
Fabricante	Nome	Gênero
Art Dink	Let's Go to the A-Train 6	Simulação
Idea Factory	Sky Surfer	Esporte
Ascii	Panic Surfing	Esporte
	The flower, the sun and the rain	Ação
Asc	Billiard Master 2	Esporte
Astral	American Arcade	Pinball
Asmik	Side Winder Max	Simulação
Imagineer	Wild Wild Racing	Corrida
VR One	3D Real Drive	Simulação
Wep Systems	New Cool Boarders	Esporte
Xing	Fighting Illusion K-1 Grand Prix	Luta
Execo Development	Touge no Battle	Corrida
Enix	BBD 2000	Simulação
	Fighting QTs	Outros
	Exotica	RPG/ação
	Star Ocean 3	RPG
	Sonett	Simulação
	Bust a Move 3	Musical
MTO	Tuning Car Race	Corrida
Electronic Arts	X-Fire	Ação/tiro
Gust	Fly High	Corrida
Capcom	Street Fighter EX3	Luta
	Onimusha	Ação
	Resident Evil Series	Ação
Genki	Story of Tamamayu 2	RPG
Koei	Zeld Narcist 2	RPG/simulação
	Kessen	Simulação
	Shin Sangoku Musou	Ação
Konami	Gradius III & IV	Tiro
	Drum Mania	Musical
	Powerful Pro Baseball 7	Esporte
	World Soccer 2000	Esporte
Sunrise Interactive	G Breaker	Simulação
Jordan	1 on 1 Government	Ação
Square	The Bouncer	Luta
Spike	World Rally Championship	Corrida
Seta	Perfect Golf 3	Esporte
Sony	Fantavision	Ação
	Q Remix (Devil Dice Remix)	Quebra-cabeças
	Splsash Dive	Ação
	Gran Turismo 2000	Corrida
	Dark Cloud	RPG
	I and the Demon	RPG
	Popolo Crois III	RPG
	Densen	Ação
	Tenchu 2	Ação
Titus Japan	Roadstar Trophy 2000	Corrida
	Robocop	Ação
Taito	Densha de Go! Series	Simulação
Takara	Choro Q HG	Corrida
Duzz	Lake Masters EX	Esporte
T&E Soft	3D Golf	Esporte
Tecmo	Kunai	Ação
	Unison	Ação
Tommy	Grappler	Ação
Namco	500 GP	Corrida
	New Ridge Racer	Corrida
	Tekken Tag Tournament	Luta
Hudson	Bloody Roar 3	Luta
	Bomberman 2001	Ação
Bandai	Gundam	Ação
JVC	Let's be a Pilot 2	Simulação
Video System	F-1	Corrida
Fujimik	Bakuryuu 2	Esporte
From Software	Armored Core 2	Simulação
	Eternal Ring	RPG
Magical	Catch Bass Club	Esporte
	Pro Golfer	Esporte
	Koushien 2000	Esporte
Riverhill Soft	World Neverland 3	Simulação
Locus	FX Pilot	Tiro

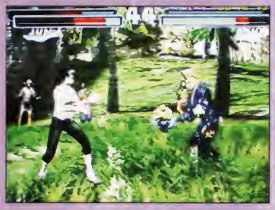
TEKKEN TAG TOURNAMENT

NAMCO

Luta

A mais famosa série de luta da Namco volta com tudo ao PlayStation 2 e será um dos carros-chefes do novo console. O esquema de jogo é similar ao de **Tekken 3**, com uma diferença: agora a peleja é em duplas, como a série VS da Capcom (Marvel vs Capcom etc.). Com isso, um novo botão foi adicionado ao game, o de troca de personagens. Também há arremessos envolvendo os dois membros do time e, o melhor, combos duplos. Funciona assim: um dos caras manda o oponente para o ar e o outro continua com a detonação. São 32 personagens na versão do arcade, nem todos disponíveis desde o começo. **Tekken Tag Tournament** reúne os principais personagens de todos os **Tekken**, como Kazuya Mishima, Heihatchi Mishima, Jin Kazama, Paul Phoenix, Nina Williams e Yoshimitsu. Os antigos personagens receberam uma tonelada de golpes para poder encarar os lutadores da nova geração. O visual de todos os personagens está muito melhor: até parecem os modelos 3D das cenas de cinema. Há, também, bastantes roupas para cada um deles. Pelo jeito o PlayStation 2 veio disposto a despachar a concorrência num sopro!



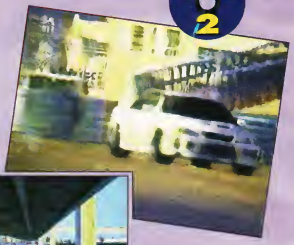


Previsto para a estréia do console

GRAN TURISMO 2000

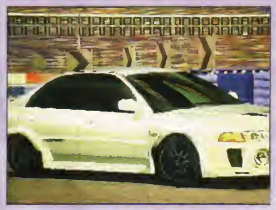
POLIPHONY DIGITAL

Corrida



Um dos mais consagrados jogos de corrida de todos os tempos é uma das maiores armas da Sony para popularizar o novo console. O elemento mais característico de **Gran Turismo** está intacto: os controles, pra lá de realistas. Mas o que era bom ficou melhor, graças ao novo controle Dual Shock 2 com botões analógicos. Explica-se: os botões são sensíveis à pressão, quer dizer, quanto mais força for aplicada, maior será a aceleração. Idem para freios. Os gráficos, já incríveis no atual PlayStation, ganharam requinte de imagens reais. A fluência dos movimentos também está uma seda: bem macios, a 60 quadros por segundo. Os detalhes das pistas estão impressionantes: há milhões de construções, como se houvesse uma cidade inteira dentro do videogame. A Sony está mostrando a que veio.

Previsto para a estréia do console

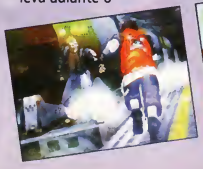


THE BOUNCER

DREAM FACTORY

Luta

Produzido pela empresa que fez **Tobal** e **Ehrgeiz** e distribuído pela Square, **The Bouncer** leva adiante o novo conceito dos jogos de luta, iniciado pelo próprio **Ehrgeiz** e aperfeiçoado por **Power Stone**, da Capcom. Os lutadores podem correr livremente pelo cenário e usar mesas, cadeiras e o que se encontrar como arma. Os cenários e a movimentação de câmera fazem você se sentir num filme de Hoolywood. Os personagens foram desenhados por Tetsuya Nomura, o mesmo do RPG **Parasite Eve**.



Sem data prevista de lançamento

NEW RIDGE RACER

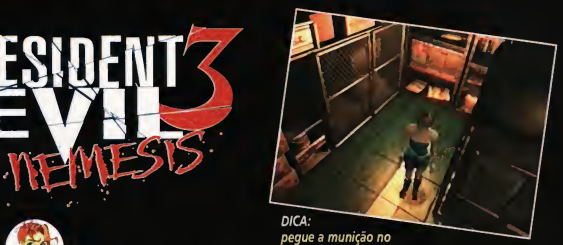
NAMCO

Corrida

A Namco só ataca de clássicos na primeira leva de jogos do PlayStation 2. Como não poderia deixar de ser, **Ridge Racer** está com uma cara muito melhor no novo console, com o máximo de detalhes e efeitos, sem mostrar lentidão. As pistas mostradas na Tokyo Game Show são as mesmas da primeira versão. A sensação de velocidade é maior e os carros soltam faíscas ao tocar o chão depois de saltar pelas descidas. Os cenários, óbvio, estão muito mais complexos. A briga com **Gran Turismo 2000** será quente!

Sem data prevista de lançamento

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



DICA:
pegue a munição no armario mais ao fundo

Por Chris Combo

Um dos jogos mais esperados do ano acaba de sair do forno. *Resident Evil 3* promete quebrar, mais uma vez, o recorde de vendas em todo o mundo. Você joga com Jill Valentine, a mocinha do jogo. Apesar de não ter nada de indefesa, a gata vai contar com a ajudinha de uns mercenários da organização Umbrella. A grande novidade é o sistema de localização de munição, armas e zumbis: todos estão sempre em lugares diferentes. Por isso, não perca tempo memorizando a localização dos inimigos. Além disso, existe a possibilidade de escolher entre fugir ou enfrentar Nemesis. Aí, você pergunta: quem é Nemesis? Nemesis, meu caro é o zumbi que vai aborrecer você praticamente o jogo todo. E ele é bem esperto: passa por portas, dá tiros com sua bazuca e ainda é muito ligeiro. Fiquem calmos! Por sorte, alguém lá na Capcom não está do lado dos bandidos! Esse santo bolou um novo sistema de obtenção de munição, que agora pode ser fabricada. Os quebra-cabeças não são tão difíceis. O único problema é a distância que você vai ter de percorrer para obter objetos e resolver essas encrencas.

COMBINAÇÕES DE PÓLVORA

Combinando as Gun Powder (pólvoras) com a Upload Tool (recarregador de cartucho) você consegue fabricar munição. O tipo de munição depende da pólvora que você usar. As únicas pólvoras que se consegue pegar no jogo são a A e a B. O resto é resultado de combinações. Para conseguir a C você deve juntar a A e a B. E para conseguir uma AAB deve-se combinar duas A e uma B.

Gun Powder A	15 balas da Handgun
Gun Powder B	7 balas de Shotgun
Gun Powder C (A+B)	10 granadas
Gun Powder AA	35 balas da Handgun
Gun Powder AAA	55 balas de Handgun
Gun Powder BBA	66 balas de Handgun
Gun Powder BB	18 balas de Shotgun
Gun Powder AAB	20 balas de Shotgun
Gun Powder BBB	30 balas de Shotgun
Gun Powder AC	10 granadas
Gun Powder BC	10 granadas de ácido
Gun Powder CC	10 granadas de gelo
Gun Powder CCC	24 balas de magnum
Granada + Gun Powder A	6 granadas de fogo
Granada + Gun Powder B	6 granadas de ácido
Granada + Gun Powder C	6 grandas de gelo

DICA: logo no começo, atire no primeiro zumbi e fuja dos demais

DICA: pegue a chave nesse quadro

DICA: leia os livros, eles ensinam comandos e combinações básicas do jogo. Depois, eles viram files

DICA: pegue a pólvora dentro desse armário

DICA: use a chave nessa porta e saia

DICA: observe a carteira de Brad para obter o ID card. Use-o no computador da delegacia. Anote o número que aparece em verde

DICA: aqui, onde Brad sai correndo, livre-se dos zumbis, entre e pegue a Shotgun junto ao cadáver

DICA: abra essa gaveta e pegue a jóia azul

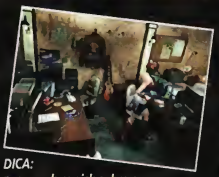
DICA: digite os números anotados no computador (4011)

DICA: ajude Brad a se livrar dessa encrenca e pegue o isqueiro no bar

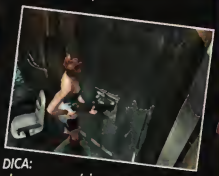
DICA: pegue sobre a mesa o ID card de Jill

DICA: use o isqueiro e o combustível para queimar a corda dessa porta

DICA: na entrada da delegacia, Brad vai morrer. Nemesis dará itens especiais toda a vez que for derrotado. Caso não queira arriscar, fuja. Pegue com Brad sua carteira



DICA: pegue a key pick sobre a mesa de Jill



DICA: abra esse armário e pegue a arma, que pode ser de uma pistola especial a um lança-granadas

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

5.0

Ação
Capcom

CONTROLE 5
DIVERSÃO 5
GRÁFICO 5
SOM 5

1 Jogador
Memory Card

Ponto Forte	Ponto Fraco
Itens e inimigos sem posição fixa	Falta de expressão facial nos diálogos

Por Lord Mathias

Quem gosta de futebol certamente já esperou com ansiedade por um grande clássico entre líderes que, na hora do vamos ver, resultou em um jogo muito disputado e pouco jogado, um daqueles 0 a 0 de deixar o torcedor irritado. É mais ou menos essa a sensação que *Winning Eleven 4* deixa para os fãs de futebol. O jogo ficou lento, sem fluidez. Só está fácil destruir. Os gráficos estão bonitos, os movimentos cheios de detalhes, o som é bom, tudo como num Maracanã lotado para um Flamengo e Corinthians faltoso e truncado. É claro, há coisas boas. Novos modos de jogo foram criados e você pode usar até 2 táticas e 2 estratégias diferentes ao mesmo tempo, que podem ser acionadas em qualquer momento. Um verdadeiro show, até a bola começar a rolar.

DICA: o time da Argentina se destaca pela vitalidade de Verón, que é muito bom para roubar bolas, e pelas finalizações precisas de Batistuta

DICA: com o time da França, use Zidane para articular as jogadas

DICA: no modo Master Cup, é possível jogar com os principais times da Europa

DICA: a Holanda se destaca pelos chutes de longa distância de Bergkamp

Comandos básicos

Correr: direcional + R1

Passe de calcanhar: direcional contrária ao movimento + X

Chute a gol: + direcional

Cruzamento e lançamento:

Carrinho: quando estiver sem a bola

Passe normal: X

Lançamento com corta luz:

DICA: com o time do Brasil, as melhores jogadas são os lançamentos para explorar a velocidade de Ronaldinho

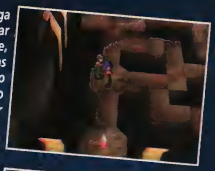
DICA: agora é possível usar 2 táticas e 2 estratégias ao mesmo tempo. Para acioná-las aperte L2 + o botão da tática desejada

DICA: no modo Training, agora é possível fazer um treino mais específico como, por exemplo, o de faltas

DICA: procure não abusar dos carrinhos. Os juízes não economizam os cartões amarelos

Por Marcelo Kamikaze

Wild Arms 2nd Ignition, seqüência de *Wild Arms*, é um bom exemplo de RPG clássico. Ainda assim é inovador. As batalhas, por exemplo, têm os tradicionais menus com opções de ataque, defesa, magia e uso de itens. Quando a batalha se aproxima, entretanto, aparece a novidade: o personagem fica com um balão, igual ao de histórias em quadrinhos, com uma exclamação. Se o inimigo tiver level inferior aos seu, é possível evitar a batalha, apertando o botão X. Os cenários estão em 3D e usam polígonos. Uma nova perspectiva possibilita a rotação de câmeras, melhorando a visão.



DICA: siga devagar nessa parte, pois alguns blocos do chão podem cair

DICA: atire a faca na coluna, como indicado na foto, para poder abrir a porta

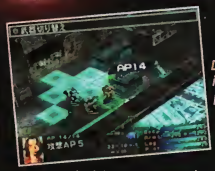
DICA: com Ashley, caia no buraco nesse local logo no início

DICA: contra o primeiro chefe, use o ataque especial, e sempre cure o seu personagem

Por Chris Combo

A Square se animou com *Legend of Mana* e resolveu lançar a continuação de outro jogo de grande sucesso. *Front Mission 3* está melhor e mais rápido que seus antecessores. Nada mais natural, afinal já faz um bom tempo que os primeiros *Front Mission* pintaram nas prateleiras. O jogo ainda é o mesmo. Nos quadrados azuis, você pode mover o seu robô. Os laranjas são os quadrados de ataque. Para selecionar a arma de ataque é o alcance que ela irá proporcionar, é só apertar . Cada parte do robô tem sua própria barra de HP. Assim, os danos são sempre localizados.

DICA: caso não tenha certeza de fazer certo ataque ou tenha movido o seu personagem de maneira incorreta, cancele usando X



DICA: os inimigos preferem o corpo-a-corpo, procure cercá-los usando dois componentes de sua tropa

DICA: quando atacar de perto, dê preferência aos "Knuckles", como por exemplo soqueiras e bastões

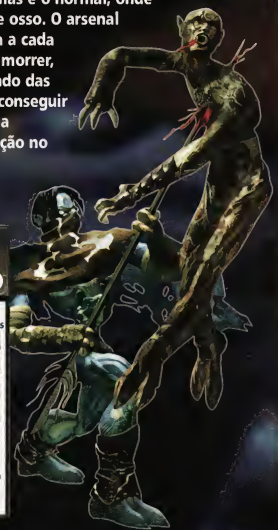
front mission 3
フロントミッション サード

DICA: use os misseis de longa distância para ajudar membros da tropa com eventuais dificuldades

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Por Lord Mathias

Continuação de *Legacy of Kain, Soul Reaver* abandonou seus elementos de RPG e se entregou à ação. O clima do jogo é sombrio, aterrorizante. E há sangue por todos os lados. Você encara o game na pele do discípulo de Kain, aquele cara que, na versão para PC, tentava se vingar da cidade inteira. Para isso, transformou-se em vampiro. Em *Soul Reaver* vingança ainda é a palavra de ordem. E o discípulo de Kain não fica atrás do mestre no quesito originalidade: para cumprir sua missão, ele volta à Terra como um devorador de almas. É possível jogar em dois mundos diferentes: o das almas e o normal, onde todos são de carne e osso. O arsenal de poderes aumenta a cada chefe derrotado. Se morrer, você vai para o mundo das almas e só volta se conseguir recarregar toda a sua energia. Preste atenção no passo a passo para terminar o jogo.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

5.0

ação

Crystal Dynamics

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1 jogador - Memory Card

Ponto Forte	Ponto Fraco
Ambientação sombria e aterrorizante	O personagem principal é um pouco lento

COMANDOS

Ataque: aperte rapidamente

Tiro com a espada: segure △, solte

Escalar: pule na parede, ↑

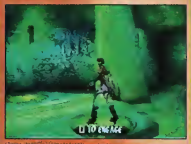
Espetar: quando o inimigo ficar tonto, aperte

Planar: X, durante o salto X novamente

Pulo: X
Super Pulo: segure L1 e aperte X

Sugar o inimigo: depois de matar o inimigo, segure

TOQUES PARA FICAR ESPERTO



Portal: durante o jogo você encontrará vários portais. Eles servem para você ir a qualquer parte do jogo. Entrando na sala e apertando o ○ no círculo, você o aciona.

Mundos: o jogo possui dois mundos, o normal e o das almas. Quando você morre, vai para o mundo das almas. Para voltar ao mundo normal, terá de encher o life e acionar o ○ no círculo azul. Ao matar os inimigos, eles se tranformam em almas. Use o círculo para sugá-los e, com isso, encher a sua vida. Durante qualquer parte do jogo você poderá ir para o mundo das almas.

Inimigos: para não deixá-los fugir do raio de ação, use R1. Quando for enfrentar os inimigos, distribua porradas até eles ficarem vermelhos para fazê-los sumir da tela. Daí você terá duas opções: ou jogue-os na lança ou na água.

Underground Region

Logo no começo, acione o portal e siga pela caverna. Conforme você for prosseguindo, o jogo vai escrevendo na tela os comandos que você deve acionar

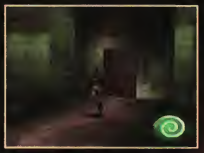
Neste ponto você pode mudar para o mundo normal, se estiver com o life cheio. Aperte Select e depois o para mudar. Siga pela caverna

Mate os dois inimigos e empurre a caixa para a parede. Suba na caixa para entrar na caverna no alto. Para facilitar as coisas, use L1 + R1 para ter uma visão melhor

Você consegue pegar as tochas, use-as para acertar os inimigos. Caso ela apague, acenda-a de novo na fogueira

Entre logo de cara nessa bifurcação à esquerda para liberar mais um portal. Depois volte e siga pela outra entrada

Quando chegar à ponte, vire-se para a esquerda, onde existe uma entrada que você pode alcançar. Use o pulo planando para conseguir chegar ao outro lado



Dentro do castelo, ao lado de outro portal você encontra essa porta. Entre e siga pela rampa, não pela água

Depois de circular pela torre, siga por essas escadas até o topo

No topo, acione esse switch na parede para descer a ponte

Por essa janela você consegue usar a ponte

Empurre essa caixa até a parede para chegar ao alto da tela

Subindo por qualquer uma das rampas você chega aqui. Entre nessa porta

Você chegará em outro portal. Saia pelo outro lado para chegar a um grande lago. Pule de pilar em pilar para chegar ao outro lado

Nesse local você terá de mudar para o mundo das almas para chegar ao alto da tela. Use as caixas para conseguir

No alto, volte ao mundo normal e siga em frente, onde você terá de pular para a esquerda

Você terá de colocar a caixa no buraco para abrir o portão. Use L1 + para levantá-la

Nesse ponto, pule na plataforma à esquerda para descer a manivela

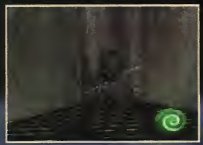
Você terá de colocar essa caixa no buraco do outro lado para abrir o portão. Jogue-a no buraco e use L1 + quadrado para passar dos degraus

Empurre as caixas empilhadas até esse ponto para conseguir mover uma por uma e desempilhá-las. Depois coloque-as com o símbolo correspondente virado para fora, assim você abre o portão

LEGACY of KAIN SOUL REAVER 2

Empurre essa caixa para o piso inferior

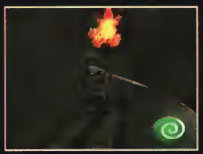
Empurre a caixa que caiu até este ponto e ponha em cima da outra existente para chegar na caverna no alto



Acione o switch para descer ao piso inferior

Acione esse switch para liberar a porta

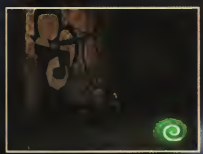
Acione a alavanca para acionar a roda



Você terá de puxar as caixas com fogo até queimar as barras. No total, são 4 caixas que você deve puxar

Venha para esse ponto e ponha as quatro caixas queimando na quina do quadrado ao centro da tela. Ao fazer isso, o chão irá se abrir

Do lado do portão de ferro você consegue subir e entrar na sala. Quando o inimigo chegar na porta, acione o switch para descê-la sobre ele. Faça isso com o outro portão



Depois de acertá-lo duas vezes, leve-o para a arena e rapidamente acione a alavanca quando ele estiver bem no meio para matá-lo

Vá para o mundo das almas, onde você ganhou um novo poder. Coloque ↑ + ○ para passar pelo portão

Pillars of Nosgoth

Venha para a frente do enorme castelo e use o novo poder no portão à direita para entrar

Para acabar rapidamente com os inimigos, acerte-os até ficarem tontos, daí jogue-os na água

Volte ao mundo normal e entre nessa porta

Seja rápido para acertar Kain antes de ele soltar o raio. Caso ele o acerte, você terá de encher o life para voltar ao mundo normal. Você deverá acertá-lo 3 vezes

The Silenced Cathedral

Com a espada que você ganhou ao derrotar Kain, venha para essa porta e use-a para entrar na catredal

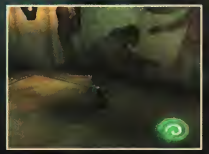
Comece a escalada ao topo por essas duas pedras. Depois suba no telhado, pule e plane para a torre à esquerda

No final, pule na torre à direita, suba no buraco para alcançar o telhado, vire-se e você encontrará a rampa de acesso. Antes vasculhe os telhados para encontrar itens

Para subir pelos canos, você terá de mudar para o mundo das almas. No final você volta ao mundo normal. Use L e R para ajeitar o personagem durante a subida

Ao chegar nesse ponto, pule e agarre na grade para ir ao andar de cima

Acione esse switch para descer uma plataforma



Entre na segunda porta, você terá de colocar as peças para montar a escultura certinho. Muito cuidado com a peça que você precisa jogar. A figura precisa estar com a face no chão, pois durante o vôo ela gira uma vez

Entre na primeira porta e acione mais um switch que libera a segunda plataforma

No quadrado da ventilação, use L1 ou R1 + quadrado para voar e alcançar o alto da tela

Entre na porta com espelho e siga na primeira porta à esquerda para entrar no sistema de encanamento. Para liberar as peças, empurre-as no ponto da foto para jogar uma de cada vez no chão. Você terá de colocar os tubos nos buracos certinho para fazer o ar circular

Na segunda porta você terá de fazer a mesma coisa para circular o ar

Acione essa alavanca e corra para o primeiro sino. Acione-o para quebrar o vidro no alto

Acione a alavanca de novo e siga reto onde antes estava o vidro. Você irá cair na sala principal e conseguirá entrar na sala da foto antes que a porta se feche

Gire os dois switchs no chão para fazer os ventiladores funcionarem

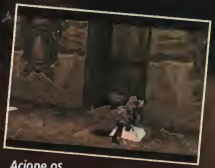
Vá
para o mundo das almas e passe por essa porta para quebrar as duas últimas bolhas que protegem os dois switchs

Desse lado, levante essas duas tampas para quebrar uma bolha

Do outro lado, levante essas duas tampas para quebrar a última bolha

Volte a esse ponto e acione os dois switchs liberados. Com isso, os ventiladores irão girar rapidamente

No quadrado da ventilação, use L1 ou R1 + para chegar no alto da tela e entrar na caverna. Antes, empurre os dois canos que estão para cima para arrumar a ventilação



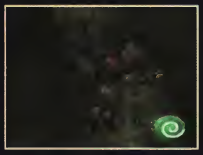
Acione os
dois switchs para abrir a pedra, siga pelas plataformas para entrar no alto

Acione a alavanca para liberar o ar

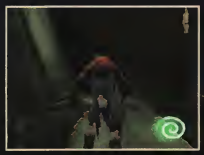
Suba pelos canos para entrar nessa caverna

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Puxe essa caixa para derrubar as pedras; assim você consegue alcançar a alavanca no alto

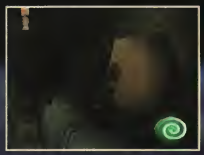


Entre nessa caverna no alto

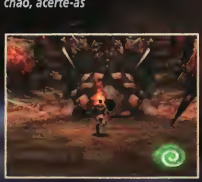


Suba pelos canos até esse ponto, empurre a parte do cano que está para cima para consertá-lo

Com a espada, fique circulando e quando as garras se enfiarem no chão, acerte-as



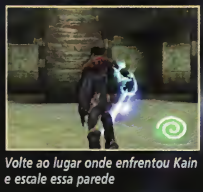
Continue subindo pelos canos para acionar essa alavanca



Ao acertar o inimigo ele irá liberar um ovo. Leve-o até o fogo e atire-o no inimigo. Faça isso 3 vezes

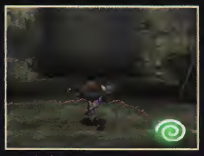
Venha para esse ponto onde a ventilação estará aberta. Use L1 ou R1 + para voar

Tomb of the Serafan



Volte ao lugar onde enfrentou Kain e escale essa parede

Tanto faz a porta que você escolher, as duas vão dar no mesmo lugar



Depois de passar pelos pilares, escale a parede à frente

Puxe essa caixa para entrar nas tumbas

Ao chegar no alto, vire para o outro lado e pule nos pilares

No centro das tumbas, mude para o mundo das almas para ser transportado para outro lugar

Do pilar, atire na caixa à frente para fazê-la cair e liberar o pilar. Pule nele

Para acabar com Morlock, volte ao mundo normal, acerte-o até ele ficar tonto e jogue-o na água

Atire desse ponto com a espada para empurrar a estátua até a parede. Suba em cima da caixa para alcançar a caverna no alto

Após matá-lo, você irá ganhar um novo poder. Use o tiro da espada nesse quadrado para liberar uma passagem

Drowned Abbey

Atire com a espada no centro da porta para abri-la

Pegue o caminho da direita pulando e planando nos pilares

Pule e agarre nas madeiras do teto. No final, você encontrará uma entrada à esquerda

Aqui você terá duas opções de caminho. Siga em frente e passe pelo portão

Após acabar com os inimigos, use o tiro para destruir a vidraça

Aqui você terá de pular de pilar em pilar para chegar ao outro lado. Para facilitar, use L ou R para ajeitar a visão

Pule nas cabeças das águias e siga em frente. Pule na torre ao centro

Nesse ponto você terá de usar o super-salto para alcançar a pedra no alto

Desse ponto, pule na torre e acione o sino para liberar o inimigo. Desça as escadas

Mude de mundo e escale essa parede para entrar na caverna

Pule de pilar em pilar até chegar no alto e voltar ao mundo normal

Para acabar com esse inimigo você terá de destruir todas as vidraças para fazer entrar luz na sala. Quando escutar o barulho do tiro do cara, pule

Ash Wates

Escale essa parede. No alto, vire para o outro lado. Pule e plane reto para entrar em Ash Wates

Esses enormes portões você só passa voltando para o mundo das almas

Volte ao mundo normal e, desse ponto, atire na caixa no centro da sala até ela grudar do outro lado da parede. Entre na sala e use a caixa para subir no alto

Caia no local da foto para entrar nas salas do mundo normal

Puxe essa caixa e use-a para subir no alto da tela

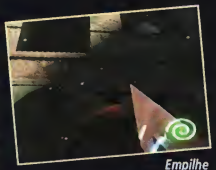
Aqui você terá de dar um longo pulo até o outro lado. Pule bem da pontinha, senão você vai para o buraco

Acione a válvula para a água descer e você conseguir movimentar as caixas

Use as caixas dos dois buracos para fazer uma torre e alcançar a entrada no alto da tela

Legacy of Kain: Soul Reaver

Para empilhar a terceira caixa, você terá de empurrar as duas caixas empilhadas até o quadrado do meio, e jogar uma outra caixa vinda do outro buraco sobre essa



Empilhe as duas caixas para entrar nessa caverna no alto

Acione primeiro a válvula para liberar o gás

Pule para a esquerda e mude de mundo. Nesse mundo você verá que consegue pular algumas plataformas no alto

Ative a alavanca para liberar a porta para Dumah entrar na fornalha

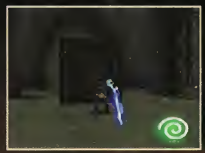
Ao chegar na alavanca, vire para o outro lado e dê um longo pulo para mudar de mundo. Volte e acione a alavanca

Siga por essa entrada e empurre a caixa para o piso inferior no centro da sala

Use a ponte que abriu para chegar a esse local. Puxe a caixa e use-a para ir para o piso superior nesse mesmo lugar

Em cima da torre, mude de mundo e pule para o próximo pilar. Volte para o mundo normal e pule de novo. Repita a operação até chegar no último pilar

Aí, pule e plane dentro desse buraco. Você irá cair na sala com a enorme torre



Empurre a torre para liberar a passagem e enfrente Dumah

Tire as 3 flechas do corpo dele para fazê-lo ressuscitar e partir para cima de você

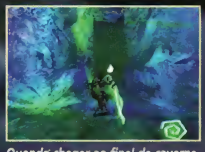
Você precisa levar Dumah até a fornalha para queimá-lo. Vá devagar para não perdê-lo de vista e pule quando ele atirar

Ao chegar à fornalha, acione a roda para manter Dumah no centro dela e depois acione a alavanca para acender o charuto e transformar Dumah em cinzas

Depois de matá-lo você ganha um novo poder. Circule sobre algum objeto para que ele o construa

Oracles'cave

Circule sobre esse objeto no chão para abrir a caverna



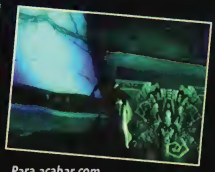
Quando chegar ao final da caverna, volte ao mundo das almas e use a entrada que apareceu

Deixe uma caixa nesse buraco à direita para conseguir empurrar a outra caixa para o outro lado. Depois, volte para esse lado e coloque a caixa no símbolo O

Coloque a caixa que você carregou para o outro lado no símbolo Z para a porta do meio abrir

Para abrir a porta no alto, coloque o relógio para as 18h00. Umas das alavancas controla os minutos e a outra as horas

Atire nas duas caixas de fora do portão para jogá-las ao piso inferior



Para acabar com Kain você precisa acertá-lo antes que ele solte o raio. Caso seja atingido, no centro da sala você poderá voltar ao mundo normal

Para voltar ao mundo normal, pule do local da foto

Aqui você terá de deixar os quadrados da mesma cor que a tela atrás dele. Circule sobre a torre de luz para ativá-la

Com as quatro caixas no chão, monte o diagrama conforme a figura abaixo para abrir a porta

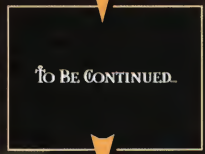
Fique com a visão em primeira pessoa para ver onde Kain irá aparecer. Assim, você consegue subir rapidamente e acertá-lo. Faça isso 3 vezes

Empurre as duas caixas no lugar do buraco e jogue-as para dentro usando o tiro da espada

Tome cuidado, pois o violeta é a soma de duas cores: o azul e o vermelho. Como na foto

Circule sobre as quatro pilastras e deixe as faces amarelas voltadas para o quadrado ao centro. Com isso, mais uma porta irá se abrir

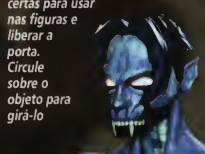
Circule sobre os barris para mudar o ponteiro e colocar na mesma figura que a cor representa



Kain dá uma de covardão, foge da batalha e deixa todos indignados. Ficaremos esperando a próxima versão para ver o que acontece...

Circule o caldeirão para abrir mais uma porta

Empurre as caixas para liberar as engrenagens do relógio e subir



Essas são as três combinações certas para usar nas figuras e liberar a porta. Circule sobre o objeto para girá-lo

SE ALGUNS JOGOS DO PLAYSTATION CONTINUAM DANDO TRABALHO PARA VOCÊ, CONSULTE NOSSOS PROFISSIONAIS.

Volume II

JOHN MADDEN: TÉCNICO
Dê passadas largas em Madden NFL '99.

GORO: CONSULTOR SENTIMENTAL
Distribua abraços em Mortal Kombat 4.

PSYLOCKE: ELETRICISTA
Aprenda a chocar os adversários em Marvel Super Heroes.

15 DE OUTUBRO NAS BANCAS

Para você que estava se perguntando sobre os jogos que ficaram de fora do primeiro Guia de Dicas para Playstation, pode ir preparando lugar na sua estante para o Guia de Dicas para Playstation 2.

Nele, você vai encontrar os jogos de esporte e de luta, além de tudo que ficou de fora do volume 1.

São mais dicas, mais truques e mais macetes pelo mesmo preçinho de antes: apenas R$4,90.

O Guia de Dicas para Nintendo 64 ainda está nas bancas mas, se você marcou bobeira e perdeu o primeiro Guia de Dicas para o Playstation, peça o seu para nossa Central de Atendimento, no telefone (0XX11) 3038-1414, e complete a sua coleção.

SUPER GAMEPOWER

APENAS R$ 4,90

DEMITRI MAXIMOFF: GERENTE DE BANCO DE SANGUE

Saiba como sugar os oponentes em Darkstalkers 3.

MICHAEL JORDAN: TREINADOR

Veja como ter acesso ao menu de dicas de Space Jam.

NOVA CULTURAL

FINAL FANTASY VIII

Por Marcelo Kamikaze

Os americanos estão desfrutando, enfim, do melhor e mais bonito RPG de todos os tempos. Fora a troca de idioma, pouca coisa mudou. Ficou mais fácil. Principalmente porque é possível transportar Guardian Forces e magias de um personagem para o outro sem perder HP ou magia. Essa opção se chama Junction Exchange. Uma das partes mais legais é a do Chocobo que, apesar de pequena, fica 10 no Pocket Station, principalmente por causa da musiquinha. As piadinhas, que corriam sério risco na tradução, saíram melhor que a encomenda. Aqui, você vai ver um roteiro detalhado e aprenderá a enfrentar todos os chefes e a pegar todos os itens do game. Não esqueça de dar uma olhada na paisagem.

AS DIFERENÇAS DE FINAL FANTASY VIII

A Square resolveu não mudar muito a cara de uma versão para outra como aconteceu com Final Fantasy VII. Na edição anterior, a versão americana ficou melhor, pois ganhou novas cenas de cinema, uma opção para ganhar matérias e mais uma Weapon, coisa que não aconteceu com a conversão de Final Fantasy VIII. Veja as diferenças abaixo

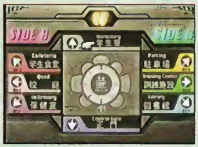
JAPONÊS	AMERICANO
Não existe a opção de Junction Exchange. As trocas tem de ser feitas pelo menu de Junction, no qual é preciso desativar uma GF para o outro personagem poder usá-la.	Conta com a opção de Junction Exchange, em que as GFs e as magias relacionadas são transferidas de um personagem para o outro sem perdas.
Na caverna de fogo, o tempo é contado até a saída	Na caverna de fogo o tempo é contado só até você adquirir a GF Ifrit

Balamb Garden

Saia da enfermaria e vá à sala de aula. Cheque o seu computador e pegue as Guardian Forces

Saia da sala de aula e converse com Selphie

Converse com o cara encostado na mureta perto do elevador para obter os primeiros cards. Pegue o elevador



Desça as escadas na parte principal de Garden. Decore as cores relacionadas às salas

Equipe suas Guardian Forces, saia pela catraca out, converse com Quistis e saia de Garden

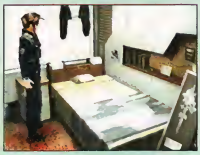
Caverna

Faça algumas batalhas, aperte R1 ao escutar o som da Gunblade atingindo o inimigo e roube magias ICE dos monstros na praia

Vá à direita de Garden e fale com o monitor na entrada da caverna. Escolha o menor tempo possível

Fuja das batalhas na caverna apertando R2 + L2. Contra Efrit, use Shiva duas vezes e dê um ataque normal

Balamb Garden

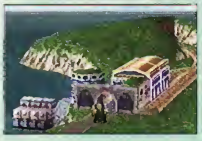


Volte para Garden, entre no dormitory e troque de roupa

Vá ao piso principal, Zell irá juntar-se a você

Vá ao estacionamento (faixa amarela) e entre no carro

Dollet - Kubutan



Vá com o carro à cidade de Dollet, é a cidade natal de Zell

Entre na cidade, compre alguns itens e dirija-se ao porto. Entre no navio

Converse com todos no navio e saia da sala

Ao desembarcar, siga Seifer e salve o jogo logo ao subir as escadas

Na praça, vá em direção à rua fechada por carros. Mate os soldados e converse com Seifer

Após a cena com Seifer, entre na rua onde os soldados entraram

Siga direto pela ponte, aproveite e dê um draw nas magias dos soldados

Contra esse chefe, use a magia ICE com Seifer. Aperte R1 mais rápido quando atingir o inimigo

Subindo o morro, Seifer vai separar-se de seu grupo. Selphie vai entrar em seu lugar

Na beirada, aperte o botão e escolha a primeira opção para seguir por um atalho

Entre na porta, salve o jogo e, se preciso, dê um draw nas magias dos soldados. Suba pelo elevador

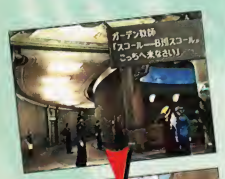
Não gaste magias à toa em Biggs e Wedge. Espere Elviole entrar e descarregue Guardian Forces. Não esqueça de pegar o Guardian Force Siren utilizando o comando draw

Contra esse inimigo, utilize a magia BOLT e a GF (Guardian Force) Quetzacoatl. Quando ele cair, fuja imediatamente segurando L2+R2. Volte para o navio

Balamb Garden

Voltando para Balamb, siga para esse local e converse com Seifer

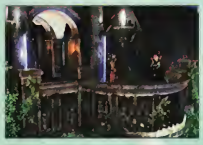
FINAL FANTASY VIII



Suba pelo elevador e espere ser chamado em frente à sala de aula. Siga o caminho do elevador e receba sua graduação de SeeD

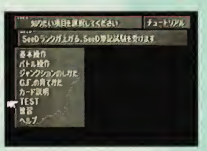
Vá ao dormitório e troque de roupa para o baile de formatura

Converse com Rinoa e assista a uma das melhores cenas do jogo



Depois do baile, converse com Quistis na sacada

Troque de roupa outra vez e vá à sala de treinamento (faixa verde)



Como SeeD, vá ao menu de comandos, escolha a opção tutorial e a opção TEST. Cole na prova usando as respostas publicadas na seção de Dicas desta edição

No Training room, utilize as GFs se enfrentar esse inimigo, mas a melhor opção é fugir

Entre nessa porta. Quistis vai falar sobre seu passado

Vá para a saída do Training room, enfrente esse chefe e dê um draw em algumas magias. Acabe antes com os monstros de baixo

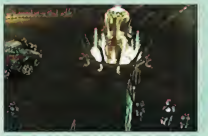
Volte ao dormitory e fale com Zell

No dia seguinte, vá para fora de Garden. Converse de novo com Cid e pegue um item especial com ele

Dollet-Timber (Introdução de Laguna)

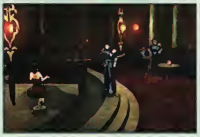
Siga para Dollet e pegue um trem na estação. Squall, Zell e Selphie vão cair no sono

Começa aqui a história de Laguna Loire, alter ego de Squall. Siga com ele na floresta



Ao chegar à cidade, vá para a direita da tela até o Hotel

No hotel, desça as escadas e converse com essa mulher. Escolha a primeira opção



Sente-se à mesa e, quando Julia estiver tocando, converse com ela

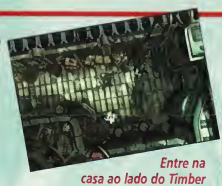
Converse com o cara da recepção e escolha a primeira opção. Suba agora no elevador

Após a conversa com Julia, Squall acorda de seu sono. Vá em frente e converse com o homem nessa parte de Timber. Entre no trem

Vá para o final do trem, salve o jogo e converse com Rinoa. Volte e entre na porta perto da entrada do trem

Rinoa e seus amigos vão explicar o que fazer. Treine bem com a maquete antes de ir em frente

Saia do trem e siga Rinoa. Digite os números de acordo com o diagrama e coloque ↑ quando os soldados se aproximarem



Entre na casa ao lado do Timber Maniacs, suba as escadas e olhe pela janela

Volte ao trem pela porta principal. Contra o falso presidente, utilize as GFs

Saia da casa, desça as escadas à direita e entre no bar. Converse com o bêbado e saia pelos fundos

Entre na sala onde Rinoa estava e pegue o livro na mesa

Siga em frente até um telão para assitir à cena com Quistis e Seifer

Salve o jogo e use o item que Cid lhe deu. Dê um draw na magia demi e use-a contra o inimigo para obter a GF Diablo

Depois da cena, suba as escadas e siga em direção à estação de TV

Em Timber, entre nas duas lojas e compre os itens necessários

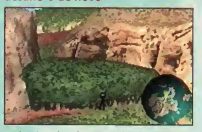
De volta à casa, converse com todos de seu grupo e saia da casa

Entre em Timber Maniacs e converse com todos

Siga os caras que não estiverem em seu grupo e tome o trem

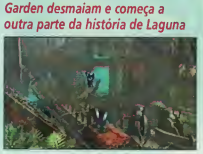
A Caminho de Galbadia Garden (Laguna parte 2)

Desça do trem, vá para Kubutan (mais ao sul) e desafie o cidadão para um jogo de cartas. Desafie-o até que ele aposte a carta de Siren. Se ela não aparecer, dê Reset e desafie-o de novo



Volte à primeira parada do trem e entre nessa floresta

De repente, os membros de Garden desmaiam e começa a outra parte da história de Laguna

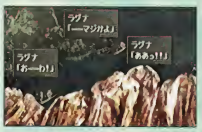


Com Laguna, enfrente os inimigos e vá para a entrada da direita

Retire o pino dessa escotilha e arme uma arapuca

Aqui há um desvio à direita de onde você estiver. Pegue-o e suba pela parede

Escolha o caminho da floresta, é o mais curto



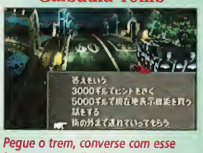
Siga em frente, se possível procure uma espécie de robô durante as batalhas e transforme-o em card. Enfrente os inimigos e veja a cena

Galbadia Garden

Em Galbadia, suba as escadas mais ao norte e vá para essa sala. Fale com todos e saia logo em seguida

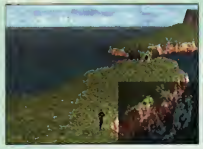
Vasculhe Garden, pegue algumas magias nos draw points e saia. Irvine vai se juntar ao grupo

Galbadia Tomb



Pegue o trem, converse com esse homem em Galbadia e compre o mapa e todas as dicas que ele passar

FINAL FANTASY VIII



Saia da cidade, vá para a direita (como na foto) e entre na tumba

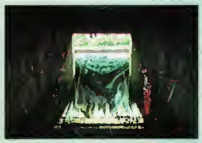
Olhe a espada no chão e anote o número. Se comprou o mapa e as dicas será fácil locomover-se

Vá para a extremidade esquerda do mapa e retire o pino que está prendendo a engrenagem. Vá ao centro do mapa

Utilize a magia levite para evitar o ataque terremoto. Solte os GFs e as magias de ataque

Siga para a extremidade direita do mapa. Enfrente esse inimigo

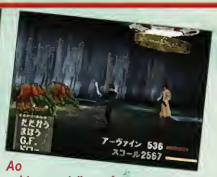
Volte para Galbadia, converse com o sujeito de novo e digite o número que você anotou na tumba. Ele vai liberar a passagem, siga em frente e entre na mansão



Vá para o extremo norte do mapa, retire a corrente e use o draw point à esquerda

Converse com Rinoa e siga Carlway pela cidade. Com Quistis, volte para a mansão

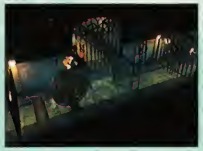
Controlando Rinoa, suba as caixas até o topo do prédio



Ao subir no prédio, enfrente esses dois chefes e dê um draw na GF Carbunkle

Com Quistis, pegue o copo na estante e coloque na estátua

Depois de derrotar os chefes, abra a tampa, desça e pegue a arma que está no chão



Nos esgotos, suba nas rodas d'água, destrave algumas grades e passe por elas

Com Quistis, ache a saída dos esgotos. No momento em que Edea entrar, puxe a alavanca

Com Squall e Irvine, retire a tampa do esgoto. No final dele pegue o livro para futuros up-grades em suas armas. Suba nas caixas como com Rinoa

Ao enfrentar Seifer e Edea, abuse das GFs e, se possível, utilize a magia Protect em seus membros

Laguna Parte 3

Converse com Elone, saia da casa e vá ao pub que fica ao lado da casa

Vá até a saída, veja a cena com Kiros e volte para o pub

No pub, converse com Elone e com Lane

Volte para sua casa e durma em sua cama

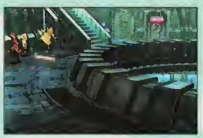
Prisão

Na prisão, converse com Quistis e Selphie para combinar a fuga

Vá ao oitavo andar e enfrente esses soldados. Pegue de volta as armas de seu companheiros

Suba as escadas até o último andar e entregue a GunBlade para Squall

Nessa parte, seu grupo vai dividir-se. Suba no elevador gigante



Com o outro grupo, desça as escadas

Com o grupo de Squall, enfrente o chefe e siga adiante na ponte

Ao sair da prisão, vá até a barreira localizada mais ao sul com o grupo de Squall e suba na parte principal do trem

Base

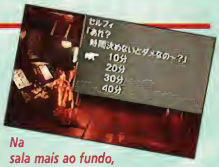
Com o grupo de Selphie, vá à base de misseis. Cheque os painéis da parede ao lado das portas e entre

Converse com os soldados da base até conseguir permissão para entrar nessa sala. Ai, entre (óbvio!)

Ao entrar na sala, verifique os painéis e insista na primeira opção

Siga para a escada que o soldado estava bloqueando e enfrente esses inimigos usando as GFs

Depois da batalha cheque todos os painéis nos quatro cantos da sala



Na sala mais ao fundo, escolha o tempo de auto-destruição da base. Podem ser 10 ou 20 minutos, se necessário. Saia pela porta à direita

Volte de novo e converse com o soldado que está caído na escada, vá ao computador e digite EDEA

Escolha TARGET e SET ERROR RATIO, coloque o Status no erro máximo, escolha YES e depois a opção DATA UPLOAD. Vá até a saída

Contra esse chefe, use as magias BOLT e ICE

Balamb Garden

Quando você estiver com o grupo de Squall, os monitores de Garden vão chamar monstros para você enfrentar

FINAL FANTASY VIII

Entre em todos os lugares de Garden, converse com todos os alunos e enfrente os monstros

Saia da sala e desça essas escadas

Esses dois chefes causam danos altos, utilize Protect e Shell. Abuse das GFs

Suba pelo elevador e vá até o corredor ao fundo da sala de aula

Suba pelo elevador. Converse com Cid

Pegue o elevador de novo e desça

Suba a escada até ela cair

Continue em frente e desça as escadas. Cheque o painel de controle

Siga para a porta ao fundo do corredor perto da sala de aula. Se Rinoa estiver em seu grupo, você verá uma cena extra

Pegue o elevador, enfrente Nogue, destrua a parte do meio e use na GF Carbunkle. Dê um draw na GF Leviathan

Vá até infirmary e converse com Cid, ele vai revelar que Edea é sua esposa

Vá até o lugar da cena extra com Rinoa e fale com os cadetes SeeD

Vá à biblioteca e fale com Elone

F. H.

Ao bater em F.H., vá de novo ao lugar onde conversou com os cadetes SeeD e entre na cidade

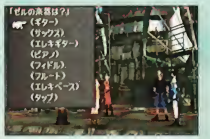
Entre na enorme plataforma circular, desça as escadas e entre na casa. Converse com o prefeito

Entre à direita nessa parte e faça up-grades em seus equipamentos com o senhor ao fundo

Siga adiante e enfrente esses soldados sem maiores complicações

Contra esse chefe (o mesmo da base), utilize as magias BOLT e ICE

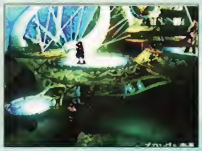
Vá até essa parte de Garden e converse com Selphie



Squall vai dormir. Combine um

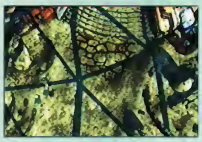
ensaio. A ordem dos personagens é Zell, Irvine, Selphie e Quistis. A dos instrumentos é guitarra, sax, guitarra elétrica, piano, violino, flauta, baixo elétrico e sapateado. Escolha os seguintes instrumetos para uma melodia: sax, guitarra elétrica, piano e baixo elétrico ou guitarra, violino, flauta e sapateado

Acorde, saia do dormitório e fale com Rinoa

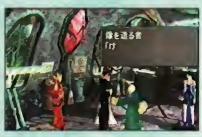


Desfrute da cena e siga para a direita, onde vai rolar outra cena com Rinoa

Shumi Village



Vá com a Garden para nordeste. Na parte do continente com neve há uma construção. Entre nela, fale com um dos nativos e pague 5.000 para dar draw na magia Última

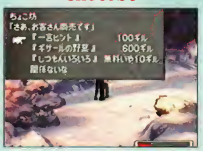


Suba no elevador e vá à casa mais à esquerda na tela. Converse com esse nativo nos fundos da casa

Siga para essa casa e converse com os nativos que estiverem lá

Volte à casa mais à esquerda e fale com o nativo dos fundos outra vez. Ele dirá que é preciso achar 4 pedras para ter a força de Phoenix. Cheque a pedra azul ao fundo, perto da estátua. Vá à tela onde está o hotel da vila, cheque a pedra mais à esquerda, volte e fale com ele de novo. Na segunda tela da vila, cheque a pedra com uma árvore enorme, converse com o nativo, desça pelo elevador, cheque a pedra com uma sombra, volte, converse com o nativo. Na casa à direita de dele, cheque ao lado da pia, volte e fale com ele de novo para obter a Phoenix

Chocobo



Perto da vila há uma pequena floresta redonda. Lá o garoto vai ensiná-lo a pegar um chocobo. Se não tiver saco, pague a ele e obtenha um direto

Odin

Entre na ruina indicada na foto, vá até o topo, retire o olho da primeira estátua e coloque na estátua mais acima

Anote o número dado e retire os olhos da estátua. Desça, encaixe os dois olhos na estátua de baixo e digite o número dado

Seja rápido e ataque com tudo ao enfrentar Odin

Dollet

Vá até Dollet, entre na casa de Zell, fale com seus familiares até o irmão menor dele sair correndo. Suba a escada da casa e salve o jogo

Saia da vila, entre de novo, fale com todos os soldados e siga para o hotel. Enfrente Raijin

Os soldados e Raijin não serão problema. Use a magia Protect para evitar maiores danos

Use as GFs, exceto Quatzalcoatl e as magias BOLT e TORNADO, dê um draw na GF Pandemonium

Travia Garden

Siga para Travia Garden e suba pela rede verde. Converse com todos e siga sempre Selphie

Na quadra, fale com os membros. É hora de relembrar o passado

Converse com o jovem Squall em todas as partes da casa e desça as escadas em direção à praia

Balamb Garden
Galbadia Garden

Vá à a parte mais ao sul do mapa, numa floresta, perto da casa com farol, Galbadia vai estar flutuando. Seifer atacará, fale com Zell perto do palco. Após a cena de Rinoa, procure Squall na sala de controle

FINAL FANTASY VIII

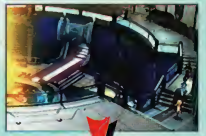
Com Squall, vá à sala de aula e lute com os soldados. Converse com a garota à direita e saia da sala

Na sala principal enfrente Cerberus no feixe luminoso, ele é bem difícil

Vá para o corredor perto da sala de aula. Aqui, escolha a opção do meio

Não utilize magias BOLT nem QUAKE, dê um draw em sua Triple Magic e use-a

Alterne socos e chutes, é facil de acabar com esse soldado



Entre em Galbadia, suba essas escadas e vá para a direita, onde estão Fujin e Raijin. Entre na única sala aberta, pegue a chave com o aluno de Garden. Perto da quadra de hóquei existe outra sala aberta. Entre e pegue a chave

Suba pelo elevador, enfrente Seifer, entre na sala indicada na foto e enfrente Seifer e Edea. Dê um Draw na GF Alexander de Edea

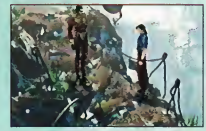
Pule essa mureta e siga em frente na sala principal

De volta a Galbadia, faça uma visitinha a Rinoa na infirmary

Edea's House

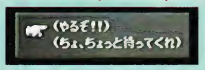
Vá à casa de Edea, mais a sudoeste no mapa. Fale com Edea e Cid

Laguna Parte 4



Converse com Kiros e siga para a parte mais ao fundo

A primeira parte do dragão é fácil, defenda-se e ataque com a espada



Antes de enfrentar o dragão de novo, escolha a opção de baixo, equipe Kiros com as GFs e salve o jogo

Utilize as GFs e e deixe de lado magias de fogo e o TORNADO

SeeD Ship

Vá a casa de Edea (com farol, mais ao sul do mapa). Bem perto de sua casa, indo para nordeste, há um navio. Converse com todo mundo até rolar a cena em que Elone se suicida

FH - Esthar (laguna parte 5)

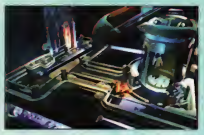
Vá até a infirmary, pegue Rinoa e siga adiante em F.H.

A caminho de Esthar, suba no esqueleto e utilize-o como ponte. Use esse draw point

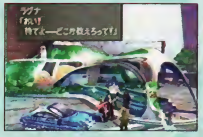
Volte e siga normalmente. Quando esse chefe ficar de pé use magias CURE nele

Aqui, quando aparecer algo parecido com um raio, aperte X e suba no buraco que vai se abrir

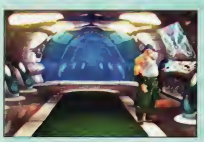
Ao entrar, mexa um pouco nos comandos e brinque um pouco com o painel



Com Laguna, converse com todos, enfrente os inimigos e desça pelo elevador

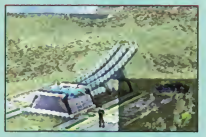


Entre de novo na construção e fale com os dois caras na sala anterior. Saia e entre no carro

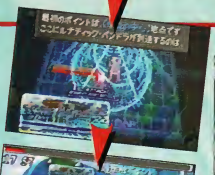


Sente no "elevador", verifique os painéis, volte ao "elevador" e entre na porta que antes estava trancada

Com Squall, ande por toda cidade. Alugue um carro e vá para sudoeste de Esthar. O lugar se chama Tear's Point. Pegue o anel no chão

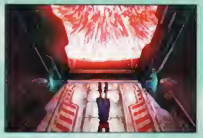


Entre nessa construção, escolha seus parceiros e entre na cápsula que vai ser ejetada



Monte
um grupo com os caras que restaram e vá ao lugar onde Laguna liberta Elone. Pegue o "elevador" e fale com os caras com trajes estranhos. Volte para Esthar, aperte □ e vá ao local do primeiro ataque, indicado no quadrinho da tela

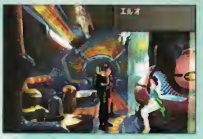
Mate os soldados e entre pela porta pequena



Vasculhe a nave, ao chegar em um determinado ponto você será jogado fora dela

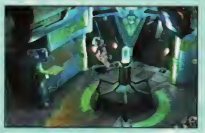
Estação Espacial

Carregue Rinoa até a cápsula e coloque-a lá

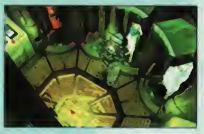


Suba as escadas mais ao fundo e converse com Elone

Vá para essa parte da estação espacial e siga Rinoa. Caso contrário, você vai ser jogado contra a parede



Nessa sala, abra o armário e coloque a roupa de astronauta. Siga Rinoa, mas a porta vai fechar em sua cara

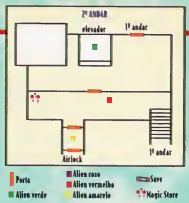


Pegue o elevador perto da sala de controle e entre na cápsula. Depois de algum tempo, saia dela

Para resgatar Rinoa, mantenha-a no centro da tela e esqueça o tempo

Ragnaroc

Ao entrar na nave Ragnaroc, mate os aliens de acordo com a sua cor. Ao matar um alien vermelho, você terá de matar um outro vermelho, senão o primeiro vai ressuscitar



Os mapas indicam a localização dos aliens e suas respectivas cores. Vá à sala de controle da nave depois de matar todos (subindo o elevador onde há um alien verde)

Ao descer da nave, Rinoa vai se separar de você. Entre na nave e vá à sala onde há várias poltronas

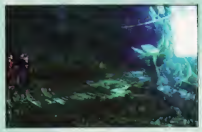
Guardian Forces

Hora de pegar as GFs restantes. Vá ao local onde enfrentou Odin, suba só uma escada e enfrente 20 inimigos, os famosos lanterneiros com rabo de peixe (Tonberi). King Tonberi vai aparecer, derrote-o e obtenha a G.F. Tonberi

Numa ilha deserta, a sudeste no mapa, há um cacto enorme. Saia da Ragnaroc e ande na direção dele. Enfrente-o e ganhe o GF Sabotender

No canto esquerdo do mapa, bem embaixo, há uma minúscula ilha. Aterrisse com a Ragnaroc e entre na construção

FINAL FANTASY VIII



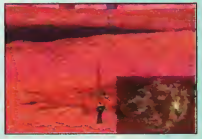
Espere a luz do computador apagar totalmente para andar. Vá em direção a ele

Ao chegar perto do computador escolha a 3ª opção escondida e enfrente Bahamut. Ao derrotá-lo obtenha a GF com seu nome

Ultima Weapon

Saia da ilha, compre em Esthar muitas tendas, remedies e potions. Volte à ilha, desça pela árvore e acione a máquina de vapor. No primeiro andar de cima para baixo, coloque 2 blocos de vapor; no segundo andar, 2 blocos; no terceiro, 1 bloco; e no quarto, 1 bloco. Depois, na conversa com Zell, escolha a segunda opção

No Save Point, antes de enfrentar Ultima Weapon, fique perto dele e faça batalhas para aumentar seu level. É a melhor parte do jogo para isso. Contra Ultima Weapon, ataque com tudo. Se puder, use a ability auto-potion e as magias de defesa como Shell e Protect. Atenção: dê um draw na GF Eden



Perto de Esthar, existe uma construção em "Y". Entre e resgate Rinoa

Edea's House

Vá à casa de Edea, fale com ela e com Cid e siga para onde o cão de Rinoa for, como na foto

Esthar

Antes de ir para Esthar, obtenha a GF Grasharaboros. Compre 60 remedies, transforme-os em remedies plus com a habilidade Medicine level up de Alexandar. Roube 6 Iron Pipes dos gorilas verde-amarelos nos vales de Galbadia usando a habilidade de roubar itens. Perto do local onde você pegou o anel em Esthar, enfrente Molbor (planta carnívora verde que solta um bafo) e roube 6 de seus tentáculos. Use o anel e obtenha a GF

De volta a Esthar, entre numa sala à esquerda no palácio e fale com Laguna, o atual presidente de Esthar

Siga com Ragnaroc para o edifício flutuante perto de Esthar. Enfrente Raijin e Fujin de novo. Use a magia Bio e deixe de lado as GFs Queztalcoatl e Pandemonium

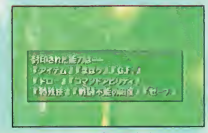
Bata um pouco em Seifer. Odin vai transformar-se em Gilgmesh e mandar Seifer pra longe

Ataque apenas Altemisia. Use a magia Regen em Rinoa, que está presa ao seu corpo. Não utilize GFs de ataque

Parte Final

Após enfrentar Altemisia, você vai parar na sala de Edea. Vá reto e enfrente o chefe na manha

Suba pelas correntes. As portas não serão de grande utilidade. Vá direto ao castelo



No castelo, suas habilidades e comandos vão ser desabilitados. Para reavê-los, enfrente os chefes presentes no castelo. Salve o seu jogo na entrada do castelo

Suba as escadas da sala principal e enfrente esse chefe. Escolha a habilidade que achar mais útil

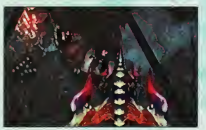
Ao subir as escadas, entre na porta à esquerda. Desça e entre na porta à direita

1 Ignus
2 Ivandantia
3 Iudicium
4 Intervigilium
5 Inaudax
6 Xeramelinae
7 Venus
8 Viator
9 Vigil
10 Vividarium
11 Xystus
12 Xiphis

Entre na porta em frente à corda do sino. Visite os seguintes quadros, conforme o mapa: VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM e VIATOR. No quadro principal, coloque-os na ordem da foto acima. Enfrente o chefe que vai aparecer e desbloqueie outro comando

Entre pela porta ao lado do quadro principal. Siga em frente até achar o anel verde para troca de grupo. Em frente ao anel, entre na porta que leva ao porão

No porão, entre na única porta destravada, pegue a chave na mão do cadáver e enfente esse chefe. Use a magia Demi (gravity) e a GF Diablo até ele morrer



Volte ao anel verde e troque de grupo. Suba as escadas com o outro grupo e entre na porta bem em frente. Suba no candelabro gigante. Ao cair abra a porta no chão e enfrente o chefe que está voando. Use magias de fogo

Ao derrotar o chefe, suba as escadas de novo, pegue a porta da esquerda e volte ao piso principal. Localize uma fonte de água no castelo, siga em frente na fonte e suba as escadas perto do órgão. Só encoste na ponte e a chave cairá

Volte à fonte e troque de grupo, pegue a chave que está na água do porão

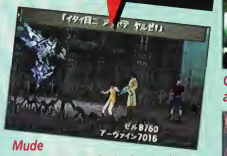
Com a chave, destrave uma das portas do porão e acabe com o chefe. Troque de grupo

Na sala principal, entre na sala da esquerda com o outro grupo. Siga pelo corredor até encontrar um espécie de elevador, entre no círculo verde e troque de grupo. Com o grupo principal entre na entrada de cima, à esquerda da entrada do porão. Vá em frente, coloque os seus personagens mais pesados no Save Point, entre na sala e suba pelo elevador. Troque de grupo e entre na sala à esquerda na parte de cima. Pegue a chave e troque de grupo de novo

Com o gupo principal, volte ao porão e puxe a alavanca da foto

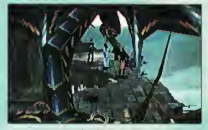
Vá até a fonte e pegue a chave

Troque de grupo e desça pelo elevador. Entre no corredor, abra a sala com os caixões à esquerda, abra-os todos e enfrente o chefe



Mude para o grupo principal, caia do candelabro, mude de grupo no anel próximo à queda. Com o outro grupo, suba no candelabro e enfrente o dragão de cristal

Com o grupo principal, suba as escadas perto do órgão, atravesse a ponte e suba no sino gigante



Contra esse chefe, utilize Eden e as outras GFs. Depois volte ao sino e continue subindo. Saia do relógio e suba as escadas

Deixe o grupo principal no anel verde perto da fonte de água. Troque de grupo no anel e balance a corda do sino. Troque de novo de grupo, siga à sala com o órgão e enfrente Omega (facultativo)

Salve o jogo e equipe os personagens com auto-potion. Tomara que você tenha guardado a Phoenix para esse momento...

Contra Altemisia, use seu melhor ataque e utilize Cerberus e Regen

Contra Givera, ataque com tudo. Caso algum de seus personagens esteja contaminado, use a magia Heal ou o item Remedy

Contra a junção de Altemisia e Givera, use as habilidades de Squall e um elixir quando ele utilizar sua GF

Contra a última forma de Altemisia, utilize a magia Aura ou uma Aura Stone. Se algum personagem morrer, utilize a Phoenix

Só desligue seu PlayStation quando aparecer "The End". E curta um dos finais mais bonitos do videogame!

SGP dicas

WIPEOUT 3

Pista Prototype
Termine todas as pistas com todos os times no modo Single Race. Em seguida, selecione a nova opção, "Prototypes" no menu principal.

Todas as pistas
Digite seu nome como **WIZZPIG**

Veículos bônus
Digite seu nome como **JAZZNAZ**

Classe Phantom
Digite seu nome como **AVINIT**

Modo Link-up para quatro jogadores
Carregue o jogo em dois PlayStation conectados. Selecione Options e, em seguida, Game Setup, depois Default Names e, por último, Default Name Player One. Mude o nome em ambos consoles para **LINK**. Se fizer certo, a tela vai piscar. Agora escolha a nova opção Establish Link na tela de opções nos dois aparelhos.

Obs: o primeiro PlayStation a acionar o código vai ser o mestre, o segundo vai ser o escravo. Selecione o número de jogadores (até dois por console) e escolha entre Single Race ou modo Eliminator. Se selecionar Single Race, escolha a classe e o veículo para começar a corrida.

GRAN TURISMO

Modo de alta resolução
No modo Simulation: consiga a carteira A internacional, entre no modo GT League e vença as 4 "cups", incluindo o GT World Cup. Assim, um novo evento será aberto em Special Events, chamado GT Hi-Fi. Este modo oferece melhor som, uma resolução mais alta e uma movimentação mais suave, cortando detalhes da tela de fundo.
No modo Arcade: termine todas as 8 pistas em primeiro lugar no modo Easy, Normal e Hard e com as 3 classes de carro, A, B e C. Assim o GT Hi-Fi poderá ser acionado na opção Bonus Items, além de carros bônus, pistas extras e um final extra.

WINNING ELEVEN 3: FINAL VERSION

Time extra da Romênia
Termine o modo "Cup" com a Romênia no nível de dificuldade Hard para ativar o time extra da Romênia com todos jogadores com cabelos oxigenados.

Terceiro time All-Star
Termine um Full Season no modo League com qualquer time no nível de dificuldade Hard para jogar com o terceiro time de estrelas.

Times All-Star em qualquer modo
Na tela mode Selection, aperte ↑ ↓ ← → ← → X ○

FINAL FANTASY VIII

Cole na prova
Depois de virar um integrante oficial do grupo SeeD, você poderá fazer provas que aumentarão seu rank SeeD, o que quer dizer maior salário, a única fonte de renda em Final Fantasy VIII. Seu rank abaixa se ficar gastando muito tempo na cidade. Faça as provas no terminal de computador de sua sala de aula.

Teste 1	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Teste 2	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Teste 3	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Teste 4	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Teste 5	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Teste 6	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Teste 7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Teste 8	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Teste 9	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Teste 10	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
Teste 11	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
Teste 12	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Teste 13	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Teste 14	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Teste 15	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Teste 16	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
Teste 17	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Teste 18	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Teste 19	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Teste 20	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
Teste 21	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Teste 22	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
Teste 23	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Teste 24	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Teste 25	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Teste 26	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
Teste 27	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Teste 28	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Teste 29	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Teste 30	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N

NASCAR RACING '99

Correr como Bobby Allison

Escolha o modo Single Race e a pista Charlotte. Então, selecione Select Car e pressione ←↑→ □ X ○ L1 L2 R2 R1 em até 4 segundos. Se fizer o código corretamente, um barulho de motor será ouvido. Se quiser liberar esse corredor na raça, inicie um Championship Season, com o Race Length em pelo menos 50% e termine a corrida na pista Charlotte na 5ª colocação ou melhor.

Correr como Davey Allison

Escolha o modo Single Race e a pista Talladega. Então, selecione Select Car e pressione ↑ X 2 R1 ← ○ → □ L2 R2 em até 4 segundos. Se fizer o código corretamente um barulho de motor será ouvido. Se quiser liberar esse corredor na raça, inicie um Championship Season, com o Race Length em pelo menos 50%, e termine a corrida na pista Talladega na 5ª colocação ou melhor.

Correr como Alan Kulwicki

Escolha o modo Single Race e a pista Bristol. Então, selecione Select Car e pressione R1 R1 R2 R2 □ □ ○ ○ X X em até 4 segundos. Se fizer o código corretamente um barulho de motor será ouvido. Se quiser liberar esse corredor na raça, inicie um Championship Season, com o Race Length em pelo menos 50%, e termine a corrida na pista Bristol na 5ª colocação ou melhor.

Correr como Benny Parsons

Escolha o modo Single Race e a pista Richmond. Então, selecione Select Car e pressione R2 R2 L1 L1 L2 L2 R1 R1 R2 L1 em até 4 segundos. Se fizer o código corretamente um barulho de motor será ouvido. Se quiser liberar esse corredor na raça, inicie um Championship Season, com o Race Length em pelo menos 50%, e termine a corrida na pista Richmond na 5ª colocação ou melhor.

Correr como Richard Petty

Escolha o modo Single Race e a pista Martinsville. Então, selecione Select Car e pressione ↑ R1 → ○ ↓ X 4 □ L1 R1 em até 4 segundos. Se fizer o código corretamente um barulho de motor será ouvido. Se quiser liberar esse corredor na raça, inicie um Championship Season, com o Race Length em pelo menos 50%, e termine a corrida na pista Martinsville na 5a. colocação ou melhor.

Correr como Cale Yarborough

Escolha o modo Single Race e a pista Darlington. Então selecione Select Car e pressione ↑↑↑ □ □ □ ← ○ ○ ← em até 4 segundos. Se fizer o código corretamente um barulho de motor será ouvido. Se quiser liberar esse corredor na raça, inicie um Championship Season, com o Race Length em pelo menos 50%, e termine a corrida na pista Darlington na 5ª colocação ou melhor.

MORTAL KOMBAT 4

Cheat Menu

Acione um combate no Versus Mode e entre com o código 302-213. Saia da luta e entre na tela de Options. Acenda a opção Versus Screen Enabled e segure os botões de bloqueio e corrida por 10 segundos. Uma tela de Cheat irá aparecer. *Lembre-se: você só pode usá-los um de cada vez.*

Endings

Quando ligado (On), permite assistir ao final vencendo apenas um oponente no modo Arcade.

Fatalities 1

Quando ligado (On), permite dar o Fatality 1 pressionando soco alto quando agachado (gancho). Faça isso depois de aparecer a mensagem Finish Him (ou Her).

Fatalities 2

Quando ligado (On), permite dar o Fatality 2 pressionando soco alto quando agachado (gancho). Faça isso depois de aparecer a mensagem Finish Him (ou Her).

Level Fatalities

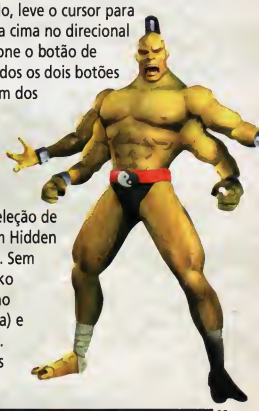
Quando ligado (On), permite dar o Fatality relativo à fase pressionando soco alto quando agachado (gancho). Faça isso depois de aparecer a mensagem Finish Him (ou Her).

Jogue como Meat

Entre no modo Group e vença todos os 16 oponentes. Depois selecione um lutador e comece uma partida. Esse seu lutador será substituído por Meat, um carinha parecido com um zumbi, e terá os golpes do lutador que escolher.

Jogue como Goro

Use o código do Cheat Menu. Comece o jogo e, na tela de Seleção de Lutadores, coloque o cursor em Hidden e pressione o botão de corrida. Sem soltá-lo, leve o cursor para Shinnok (aperte três vezes para cima no direcional e uma para esquerda) e pressione o botão de bloqueio. Mantenha pressionados os dois botões até a luta começar. Somente um dos jogadores poderá usar Goro.



Jogue como Noob Saibot

Use o código do Cheat Menu. Comece o jogo e, na tela de Seleção de Lutadores, coloque o cursor em Hidden e pressione o botão de corrida. Sem soltá-lo, leve o cursor para Reiko (aperte duas vezes para cima no direcional e uma para esquerda) e pressione o botão de bloqueio. Mantenha pressionados os dois botões até a luta começar.

SGP dicas

DRAGON BALL GT: FINAL BOUT

Personagens bônus

Na tela título, aperte → ← ↓ ↑ → ← ↓ ↑ Start. Os lutadores bônus vão aparecer na tela de seleção de personagem do modo Build. Super Saiyajin Trunks, Super Saiyajin Seinen Trunks, Super Saiyajin Son Gokuh (Z), Super Saiyajin Son Gokuh (GT), Super Saiyajin Chibi Son Gokuh (GT), e Super Saiyajin Vegetto.

Jogue com Super Saiyanjin 4 Son Gokou

Acione o código de personagens bônus e, na tela título, aperte △ 10 vezes e □ 9 vezes. Se fizer certo, você vai ouvir um som.
Obs: na versão japonesa, aperte △ 5 vezes e X 9 vezes na tela título

Lutadores Wire frame

Quando escolher um personagem, segure Select.

Mudar os trajes

Selecione o modo para dois jogadores ou o modo Training. Em seguida, quando for escolher seu personagem, aperte □ + X + ○

Sound test

Na tela título, aperte L1, L2, R1, R2, Start. Em seguida, aperte Select após escolher uma música para acompanhar a letra e conferir algumas informações extras

THE NEXT TETRIS

Ajustar o volume da música

No menu principal, segure L1 + R1 para aumentar o volume e L2 + R2 para abaixar.

DEVIL DICE (XI NO JAPÃO)

Puzzles bônus

Termine as 100 fases do Puzzle mode. Agora, na tela de seleção de fases, coloque o cursor sobre Ramdom e presisone X. Pronto, use o botão L2 ou R2 para escolher entre 1000 novas fases.

Toque seu próprio CD

Na tela de menu retire o CD do game e insira um de música. Assim a trilha sonora será a do seu CD. Pressione Start para trocar de faixa.

OMEGA BOOST

Fases secretas

U1 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com 90 AP sem usar continues.

U2 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com 60 AP sem usar continues.

U3 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com 50 AP sem usar continues.

U4 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade normal com 90 AP sem usar continues.

U5 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade normal com 60 AP sem usar continues.

U7 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade hard sem usar continues.

U8 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade normal sem usar continues.

U9 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade normal sem usar continues.

V5 Zone

Termine o jogo com 60 AP.

Inner Level A

Termine o jogo com 60 AP, com invencibilidade e todas as armas no level 9.

Inner Level B

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com 90 AP, ataques especiais ilimitados e todas as armas no level 3.

Inner Level C

Termine o jogo no nível de dificuldade normal com a maior velocidade e todas as armas no level 9.

Inner Level D

Termine o jogo no nível de dificuldade normal, com 90 AP, ataque Five-Way e todas as armas no level 9.

Inner Level E:

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com velocidade melhorada movendo ↑ ↓ ← → e todas as armas no level 9.

HARD BOILED

Seleção de fases
Na tela de créditos da abertura, segure ↑ + X + Start e selecione Load Game.

Lute com o chefe da fase 2
Acione o código de seleção de fases e segure o botão L1 na tela de Loading.

Lute com o chefe da fase 5
Acione o código de seleção de fases e segure o botão R1 na tela de Loading.

DIABLO

Dinheiro na manha
Comece um jogo no modo Multiplayer e passe o dinheiro de um personagem para outro. Então, salve o personagem que ganhou a grana e deixe de lado o outro. Recomece o jogo e o guerreiro que tinha dado o dinheiro vai ter o seu dinheiro de volta. Dê a bufunfa de novo para o outro personagem e repita o processo quantas vezes quiser. Esse método também pode ser usado para conseguir elixires e, assim, aumentar ilimitadamente os atributos do lutador.

BLOODY ROAR II

Jogue com Gado:
Termine o jogo com qualquer personagem no modo Arcade e Gado vai ficar disponível na tela de seleção de personagem.

Jogue com Shen Long
Jogue no modo Arcade sem usar nenhum Continue até enfrentar Shen Long. Assim que derrotá-lo, ele vai ficar disponível.

Recuperar energia mais rápido
Termine o jogo com qualquer personagem no modo Story sem usar nenhum continue. No menu principal, selecione Custom e, em seguida, na tela Custom, selecione Recover Speed. Agora, durante as lutas, seu personagem vai recuperar a energia mais rápido.

Model Type
Termine o jogo com qualquer personagem no modo Story. Em seguida, no menu principal, selecione Custom e, na tela Custom, você vai encontrar o Model Type. Essa opção permite que você jogue com braços maiores, cabeção ou com lutadores minúsculos.

3XTREME

Jogadores e veículos secretos
No menu principal, leve o cursor até Memory Card e aperte → para ativar a opção secreta chamada Codes. Agora aperte X e digite qualquer um dos códigos abaixo.
Jogue com Binic: **bink**
Jogue com Dominique: **dominique**
Jogue com Geep: **geep**
Jogue com Lugnut: **lugnut**
Jogue com Nyub: **nyub**
Jogue com o carro vermelho: **redline**
Jogue com o carro azul: **blueline**
Jogue com o carro branco: **whiteline**
Jogue com TP: **tp**
Acesso a todos os alienígenas: **astromen**
Acesso a todas as pistas Exhibition: **vouyeur**

Assistir ao vídeo secreto de Ultraspank
No menu principal, leve o cursor até Memory Card e aperte → para ativar a opção secreta chamada Codes. Em seguida, aperte X, digite ultraspank e aperte X novamente. Leve o cursor até Options, aperte → e o vídeo secreto Ultraspank vai aparecer. Aperte X para assisti-lo.

Acesso a todas as pistas de Freestyle
No menu principal, leve o cursor até Memory Card, em seguida, aperte ← ou → para levar o cursor até Codes e aperte X. Digite TRIXXY e aperte X para ter acesso a todas as pistas de Freestyle no modo Freestyle.

V-RALLY 2

Todos os carros e troféus
Na tela de progresso do jogo, aperte L1, R1, ←→←→ ↑ ↓↑↓ X, X + Select. Se fizer certo, você vai ouvir um som. Agora, leve o cursor até o quadrado vazio e aperte X para ter acesso aos carros e troféus respectivos.

TARZAN

Pular de fase
Durante o jogo, aperte R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2.

Vidas infinitas
Durante o jogo, aperte L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

ANNA KOURNIKOVAS SMASH COURT TENNIS

Assistir ao final
Quando a mensagem "Press Start" aparecer no menu principal, aperte rapidamente ↑↑↑↑↓↓↓↓←←←← →→→→ no controle 2.

SGP dicas

BOMBERMAN FANTASY RACE

Mais posições salvas
Selecione a opção "New System Data", segure L1 + R1 + L2 + R2 + Select + Start e aperte ○ para aumentar para 50 o número de posições salvas.

Efeitos sonoros alternativos de passos
Pause o jogo e aperte L1, L1, R1, R1, ↓ ↑ ○.

Pistas ao contrário
Termine em primeiro lugar em todas as pistas. Em seguida, na tela de seleção de pista, aperte →.

Assistir ao final
Termine todas as pistas ao contrário. Em seguida, na tela título, aperte Select.

Duplicar o dinheiro
Salve o jogo duas vezes em blocos diferentes. Entre no banco e use a opção de transferência de dinheiro. Em seguida, retire o dinheiro de um bloco para o outro para duplicá-lo.

Animais bônus
Compre todos os cinco cangurus e os cinco dinossauros. Em seguida, o canguru preto e o dinossauro branco vão estar disponíveis.

UPRISING X

Passwords de fases e todas as armas
No menu principal, entre na opção Password e digite qualquer um dos códigos abaixo:

Todas as armas:
← ○ → □ ↓ △ ↓ X
Level 2: ← ← ↑ △ △ X □ ○
Level 3: ↓ ↓ □ △ ↓ △ ↓ △
Level 4: ○ ○ ○ X X ↓ X ○
Level 5: → → △ □ △ ← → △
Level 6: ↑ ↓ △ □ X ○ ← 4
Level 7: △ □ ← ← →
↑ ↓ ○
Level 8: △ △ □ ○ ↑ ↑ □ ○
Level 9: ← ← → ↑ ↑ □ □ ○
Level 10: □ □ ← X □ □ △ X
Level 11: □ △ △ □ ↑ ↑ → ↑
Level 12: ↓ ↓ → □ X X □ X
Power-ups de tempo valem 10 minutos: WAITABIT

ZERO DIVIDE 2

Jogar como Neco e Modoki
Termine o jogo com Nox e Eve.

Veja o demo de Neco
Termine o jogo com todos os lutadores e segure Select + Start para resetar o jogo.

Cores alternativas dos robôs
Na tela de seleção de personagens pressione Select no controle 2 e aperte qualquer botão (menos o Select e o Start).

Cenários extras
Toda vez que terminar o jogo num dos três níveis de dificuldade duas novas fases se abrirão, revelando um total de seis novas áreas.

DRAGON BALL Z: THE GREAT DRAGON BALL LEGEND

999% no modo Z Campaign
Quando a tela Z aparecer no final de cada episódio, segure Select + △ + □ + X. Solte os botões e aperte ↑ ou ↓ para mudar a colocação de Z. Aumente-o para 999% para assistir a um final especial.

OPTION 2 - TUNING CAR BATTLE

Assistir ao final
Na tela título pressione R1 ○ △ → no controle 2.

Todos os carros
Depois de usar o código acima, selecione o modo Arcade. Pressione R1 ○ △ → no controle 2.

ELIMINATOR

Invencibilidade, acesso ao Level Bônus e mais
Aperte X na tela título e na próxima tela e, em seguida, leve o cursor até One Player e aperte X de novo. Leve o cursor até ID Select, aperte X e digite qualquer um dos códigos para ter acesso às dicas abaixo:

Acesso ao level bônus: **WAKYLEVL**
Acesso à nave "Mean Machine": **NEWWHEELS**
Todas as primary weapons: **GUNCRAZY**
Todas as secondary weapons: **MAXMEOUT**
Invencibilidade: **CLEVALAD**

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Opções avançadas
Quando selecionar os itens na tela Options, mantenha os botões L1 + L2 + R1 + R2 pressionados.

Modo Perfect Run
Quando for selecionar o Replay Video, aperte o botão R1.

Largada rápida
Quando a luz amarela acender, pressione X para ter uma boa aceleração na largada.
Obs.: não funciona no modo GP.

Aceleração rápida
Enquanto estiver acelerando, segure o botão de ré para ter velocidade máxima em apenas 1 segundo.

Corredores fantasmas
Quando selecionar qualquer opção de Memory Card, mantenha o botão R1 pressionado. Assim, você poderá ver a corrida dos feras da Sony, produtora do jogo.

Modo Debug
No menu principal, selecione Goodies, segure os botões L1 + R1 + L2 + R2 e aperte Select. Aí, digite os códigos.
Obs: Os códigos podem ser salvos no Memory Card.

Acesso a personagens extras
Código: **4E43**
Digite o código assim:
Segure L1 e aperte Select
Segure L2 + L1 + R2 e aperte Select
Segure L1 e aperte Select
Segure R1 + R2 e aperte Select

Acesso a mais pistas
Código: **4154**
Digite o código assim:
Segure L1 e aperte Select
Segure R1 e aperte Select
Segure L1 + R1 e aperte Select
Segure L1 e aperte Select

Acesso ao Tank Combat
Código: **5443**
Digite o código assim:
Segure L1 + R1 e aperte Select
Segure L1 e aperte Select
Segure L1 e aperte Select
Segure R1 + R2 e aperte Select

Acesso ao Submarine X
Código: **5358**
Digite o código assim:
Segure L1 + R1 e aperte Select
Segure R1 + R2 e aperte Select
Segure L1 + R1 e aperte Select
Segure L2 e aperte Select

Acesso ao Motor Toon R
Código: **4631**
Digite o código assim:
Segure L1 e aperte Select
Segure L1 + R2 e aperte Select
Segure R1 + R2 e aperte Select
Segure R1 e aperte Select

Ver todas as cenas de vídeo
Entre com todos os Debug Codes acima e, quando for selecionar a opção Replay Video, pressione R1 + X. Assim, vinte cenas de vídeo estarão disponíveis.

WCW MAYHEM

Lute como o Sonny Onoo
Vença o TV title com Ernest "The Cat" Miller no modo "Quest For The Best"

EHRGEIZ

Novos trajes e personagens secretos
Novos trajes: na tela de seleção de personagem, aperte e segure ↑ e escolha seu personagem.

Lute com Yuffie Kisaragi: termine o modo Arcade com Cloud Strife e Yuffie vai ficar disponível na tela de seleção.

Lute com Vincent Valentine: termine o modo Arcade com Tifa Lockhart e Vincent vai ficar disponível na tela de seleção.

Lute com Koji Masuda: termine o modo Arcade com qualquer personagem masculino e Koji vai ficar disponível na tela de seleção.

HOT SHOTS GOLF

Todas as pistas e personagens
Retire todos os Memory Cards do PlayStation. No controle 2, quando a tela piscar, logo antes de aparecer o logo do jogo, segure L1 + L2 + R1 + R2. Continue segurando os botões e faça a seqüência ↑↑↓↑←→←↑↑↓↑←→← enquanto o logo estiver se mexendo. Você vai ouvir um som de tacada.

Jogador canhoto vira destro e vice-versa
Na tela de seleção de golfistas, escolha seu jogador com o botão L1 pressionado.

Pistas espelhadas
Na tela de seleção de pistas, escolha sua preferida com os botões L1 + L2 pressionados.

PSYCHIC FORCE

Jogue com Keith
Termine o jogo com todos os personagens sem utilizar nenhum continue no modo Story e no nível de dificuldade "Very Hard".

Truques extras (versão japonesa)
Entre no modo Versus e, com os dois jogadores, selecione Genma. Agora, durante o jogo, aperte Start. Se fizer certo, vai ouvir uma voz.

SGP dicas

DICAS GAME SHARK

SOUL REAVER

(versão 3.2)

Vida infinita (funciona com o código de estamina máxima)	
D00D56B0 0002	800D5674 86A0
D00D56B0 0002	800D5676 0001
D00D56B0 0001	800D5674 A120
D00D56B0 0001	800D5676 0007
Pulo alto sempre	800D55D8 0020
Ter todas as habilidades que se adquire e as especiais	800D5680 FFBF
Ter todas as habilidades Glyph	800CFDBE 03FF
	800D5682 03FF
Todos os 5 pedaços do Emblem	800D492A 0005
	800D492C 0005
Glyph Power infinita	800D5688 0063
	800D568A 0063
Level de estamina ao máximo	800D5670 0004
Deslocar-se em quase todos os lugares	800A5A7E 2400
	800B00C4 FFD0
	800B00C6 1000

***Obs**: com esses código, você poderá se deslocar em quase todos os lugares. No entanto, se você o fizer em algum lugar que não existe no outro mundo, como por exemplo numa caverna ou parede, ela vai voltar ao normal. Além disso, seu level de estamina não precisa estar cheio*

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

(versão 3.2)

Abrir Cheat Menu (pressione Select na tela título)	D0086268 0100
	800B3A50 0004
Invencibilidade para todos os personagens	800B6944 0001
Seleção de fases	300B3A3B 00??
Munição infinita para todos os personagens	8004E036 2400
Máximo de Força	800B829C 1000
Ter todos os itens	800B7B72 FFFF
	800B7B74 FFFF
	800B7B76 FFFF
Parar o relógio	800B4096 0000

Nos dígitos marcados em ??, coloque os seguintes números para ir às fases correspondentes:

- 00 - Trade Federation Ship
- 01 - The Swamps of Naboo
- 02 - Otoh Gunqa
- 03 - Gardens of Theed
- 04 - Escape from Theed
- 05 - Mos Espa
- 06 - The Mos Espa Arena
- 07 - Encounter in the Desert
- 08 - Coruscant
- 09 - Assualt on Theed
- 0A - The Final Battle

FINAL FANTASY VIII

(versão 3.2)

Atravessar paredes (leia obs. 1)		
D00831E8 0008	8009DE04 0010	
D00831E8 0008	8009DE06 1000	
D00831E8 0002	8009DE04 0027	
D00831E8 0002	8009DE06 1440	
Salvar em qualquer lugar		80070652 0100
Debug Mode (pressione Select + L1 + L2 + R1 + R2)		D00705E8 010F
		800704A8 0001
		D00705E8 010F
		800704AA 0049
Pressione L1 para levitar (leia obs. 2)		
D00831E8 0001		8009E306 AEC2
D00831E8 0004		8009E306 2400
D00831E8 0001		8009D9F6 AE22
D00831E8 0004		8009D9F6 2400
D002C930 01E3		8002C934 1D80
D002C930 01E3		8002C936 0C00
80007600 01F8		80007602 9469
80007604 8009		80007606 3C01
80007608 0004		8000760A 3129
8000760C 0006		8000760E 1120
80007610 1D90		80007612 8C29
80007614 1F80		80007616 3C0D
80007618 4000		8000761A 2529
8000761C 1D90		8000761E AC29
80007620 01F8		80007622 0009
80007624 0078		80007626 ADA9
80007628 0008		8000762A 03E0
8000762E 2400		
Dinheiro infinito		80077E84 FFFF
Dinheiro ao máximo		80077E84 967F
		80077E86 0098
Tempo infinito na Fire Cave		8007804C 0259
Tempo infinito na maioria dos lugares (veja obs. 3)		
0831E8 0108		800117C6 AC62
D00831E8 0104		800117C6 2400

Itens infinitos	
D01E459E A0A3	801E459E 2400
D01E45AA A0A0	801E45AA 2400
Transformação Infinita de Itens em Magias	
D01E6142 A080	801E6142 2400
D01E614A A0E3	801E614A 2400
Transformação Infinita de Cards em Itens	
D002397A A082	8002397A 2400
D002398A A051	8002398A 2400
Transformação Infinita do Level das Magias	D01F768E A127
	801F768E 2400
Tempo igual a 0:00	80078048 0000
Todos os testes SeeD completos	300780AB 001E
Nível SeeD em A	800780E8 0FFF
Sem batalhas	80078DF8 000C
Todos itens ao máximo (Versão 2.2 ou superior do Game Shark obrigatória)	5000C602 0001 80077EBC 6401

Obs. 1: *use R1 para ativar o código e R2 para desligá-lo.*
Obs. 2: *quando quiser voltar ao solo pressione L2 e ande para voltar imediatamente ao chão. Só não caia em cima de itens ou algo parecido. O código funciona na tela de mapa.*
Obs. 3: *para acionar este código use os botões Select + R1. Com Select + L1, o código é desligado. É recomendável deixá-lo desligado enquanto não for necessário.*

Códigos válidos para a batalha

Vida infinita (1st Position)	80078892 270F
Vida infinita (2nd Position)	80078A62 270F
Vida infinita (3rd Position)	80078C32 270F
Ganhar 225 AP após cada batalha	80078CE0 00FF
Uma luta para um level	
80078C94 03E8	80078C96 03E8
80078C98 03E8	80078C9A 0000
80078C9C 0000	80078C9E 0000
Uso infinito de itens	800DA19A 2400
	800DA196 2400
Magia infinita para todos os personagens	800AF486 2400

WILD ARMS 2ND IGNITION

(versão 2.4)

Uma luta para ganhar level	
800FB690 FFFF	
FP máximo na batalha	D00A31EE 0C02
	800A31EC 03F0
	D00A31EE 0C02
	800A31EE 2402
Uma luta para ganhar o máximo de dinheiro - 1	
	800FB68C FFFF
Dinheiro infinito	8011AF5C 967F
	8011AF5E 0098
Todos os itens infinitos	D00360FA 2463
	800360F8 0000
Uma luta para ganhar o máximo de dinheiro - 2	
	D00A22B6 1040
	800A22B4 0000
Uma luta para 99 de level	D0036672 1060
	80036670 0000

WINNING ELEVEN 4

(versão 2.4)

Pontos infinitos no modo Master League	300FA1ED 0063
Jogo rápido	8007B442 0180
Times secretos	80072FD6 FFFF
	80072FD8 FFFF
Todas as galerias	80072FD4 FFFF

FRONT MISSION 3

(versão 2.4)

Dinheiro infinito	8011EE34 967F
	8011EE36 0098
AP infinito	D005DB04 0003
	8005DB04 0006
	D0057D4C 009C
	80057D4E A204
Desligar a vez dos inimigos	D001877C 00FC
	80018784 0005
Uma luta para chegar ao rank S	80057DF8 3390
	80057E02 A466

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○ (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.

3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "new code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)

6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○ (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.

7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

SUPER GAMEPOWER

Se liga, Mané! SuperGamePower está detonando em todos os consoles! Se você vacilou e ficou sem algum dos especiais da SGP, ligue correndo para a nossa Central de Atendimento e peça o seu exemplar

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3766-3939 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

ESPECIAL 19

Soul Calibur, Mortal Kombat Gold, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Monaco Gran Prix 2, Power Stone, Sega Rally 2, Flag to Flag, Sonic Adventure, Street Fighter Zero 3, Virtua Fighter 3TB, The House of the Dead 2, The King of Fighters DM 99 (lançamentos), Blue Stinger (Detonado)

ESPECIAL 18

Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (Detonados), Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (Lançamentos), Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (Dicas)

ESPECIAL 17

Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (Lançamentos), Xenogears, Breath of Fire III (Detonados), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (Dicas)

ESPECIAL 16

Silent Hill, Syphon Filter, R-Type Delta, Legend of Legaia, Um Jammer Lammy, (PlayStation); Star Wars Rogue Squadron, ISS Soccer '98, The Legend of Zelda, Mario Party (Nintendo 64), Marvel vs. Capcom, Power Stone (Dreamcast), Shinning Force III (Saturn)

ESPECIAL 15

Syphon Filter, Resident Evil, Parasite Eve (Detonados), The Last Blade, Winning Eleven 3 Final Version, All Star Tennis '99 (Lançamentos), Wild 9, Rival Schools, Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4, Knockout Kings, Toca 2, Bloody Roar 2, Tricky Sliders, Rogue Trip (Dicas)

ESPECIAL 14

Tomb Raider III, Final Fantasy VIII, Marvel vs. Street, Syphon Filter, Ehrgeiz, Brave Fencer Musashiden, todos na parte PlayStation Magazine; do outro lado da revista (capa dupla), Street Fighter Zero 3 (P.Station) SF Collection 1 e 2 (PSX e Saturn), SF Zero 2 (SNes); história da série

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda

SUPER ESPECIAL GAMEPOWER
Nº 20 - OUTUBRO DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, André Oka, Maximilian Winter (texto), Vagner Facuri (arte)

COMERCIAL
Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Andrea I. Madrid e Márcia Ferrara
Contato: Camilla Dell'Aciprete

ASSINATURAS
Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 1413-8301) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (0XX11) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, telefax (0XX41) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (0XX61) 242-9590, Brasília, DF.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (do dia seguinte à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

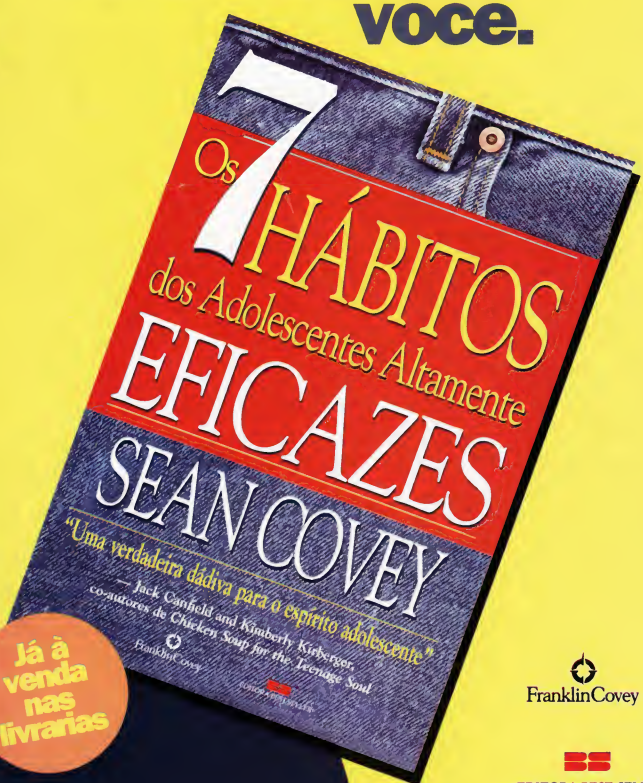
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h as 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Relevo Araujo e Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ANER

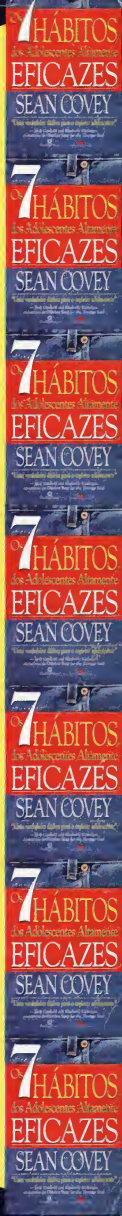
Fora dos games, você só tem uma vida. Felizmente, descobriram sete formas de torná-la bem melhor para você.



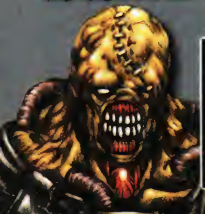
Já à venda nas livrarias

FranklinCovey

EDITORA BEST SELLER



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS. NINGUÉM VAI SOBREVIVER A TANTO HORROR!



MEDAL OF HONOR

TWISTED METAL 4

PLAYSTATION

2x R$ 227,95
OU 10x R$ 58,75

NBA LIVE 2000

FINAL FANTASY 8

DINO CRISIS

STAR WARS: PHANTOM MENACE

SHADOW MAN

2x R$ 67,90 CADA

LUNAR SILVER STAR STORY

FINAL FANTASY 7

STAR OCEAN: SECOND STORY

DRIVER

GAME SHARK

2x R$ 58,20

OUTROS LANÇAMENTOS:
Formula One '99 (Corrida) - All Star Tennis (Esporte)
Need For Speed 3 Rally 2 (Corrida)
Tomb Rider: Last Revelation (Aventura)

DREAMCAST

2x R$ 388,00
OU 10x R$ 100,91

STREET FIGHTER ALPHA 3

TEST DRIVE 6

SOUL CALIBUR

2x R$ 67,90 CADA

SONIC ADVENTURE

MONACO GRAND PRIX

OUTROS LANÇAMENTOS:
Fighting Force (Luta)
Shadow Man (Aventura)
Slave Zero (Ação)

CONSULTE SOBRE OUTROS TÍTULOS E ACESSÓRIOS

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(0**11) 7295-9666** E RECEBA EM CASA

DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

DIRECTSHOPPING

RETRO AVENGERS

Novos em loja. Os preços, as fotos e as descrições dos produtos são de responsabilidade exclusiva do anunciante. Os preços podem ser alterados sem aviso prévio. Quantidades limitadas aos estoques. Jogos compatíveis com consoles americanos. Consoles brasileiros são do sistema NTSC. Outras versões disponíveis.

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: anderbass

Edição: anderbass

Revista: anderbass

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com